PC WORLD VIETNAM 03.2009 64

www.pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC V... ÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới G...

TRANH TÀI CÙNG

ShaunWhite

SNOWBOARDING

ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG Tr.43

GIẢI ĐÁP Ô CHỮ Tr.72

Giá: 14.000 đồng

Tung Hoanh Thien Ha
tunghoanh.zing.vn
tunghoanh.zing.vn
VinaGame

THÁNG 03.2009 - SỐ 64

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

18 Shaun White Snowboarding - Tranh tài cùng Shaun White
20 Fallout 3 - Operation: Anchorage - Sứ mạng Anchorage
22 Battle Rage: The Robot Wars - Người máy đại chiến
23 The Tale of Despereaux - Chuyện chú chuột tai to
26 The Lord of the Rings: Conquest - Chinh phục
27 F.E.A.R 2 - Project Origin - Dự án origin
30 Thục Sơn Kỳ Hiệp - Độc bá thiên hạ
31 Crayon Physics Deluxe - Vật lý qua màu vẽ
32 Fifa Online 2 - Thế giới túc cầu thu nhỏ
34 Valkyria Chronicles - Trang sử Gallia
36 Sonic's Ultimate Genesis Collection - Tuyển tập Sonic
37 Samurai Afro - Võ sĩ đạo đầu xù
40 Ultimate Band - Ban nhạc tuyệt hảo
41 Ultimate Shooting Colletion - Bắn phi thuyền tuyển tập
42 Order up! - Gọi thức ăn đi nào
44 Star Ocean: Second Evolution - Tiến hóa

DÒNG CHẢY GAME

4 WII dẫn đầu thị trường tháng 01/2009

4 EA trì hoãn Dragon Age và Godfather II

5 Tin thế giới

7 Asian Indoor Game 3rd (AIG3): Sẽ có tới 6 môn thi đấu eSports

8 Tin trong nước

9 "Trận cờ" Âu Mỹ-Á 2009

12 Động lực thực khi mua đồ ảo

15 Thế giới đang thay đổi cùng game!

SẮP PHÁT HÀNH

48 X-Men Origins: Wolverine - Chuyện đời Wolverine

50 Velvet Assassin - Nữ điệp viên anh hùng

52 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena - Đại chiến tàu Dark Athena

54 Sành điệu online - Thời trang & âm nhạc

55 Tru tiên online

56 Batman: Arkham Asylum

56 Chaotic

56 Stormrise

57 Boing! Docomodake

57 Dead Rising: Chop Till You Drop

57 Raven Squad: Operation Hidden Dagger

58 Dynasty Warriors: Gundam 2

58 Escape the Museum

58 Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

PHẦN CỨNG

60 Không kém Wii remote

61 Nối nhiều "sàn đấu" hay FullHD

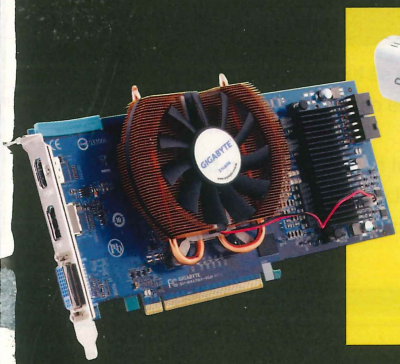
62 Hỗ trợ tối đa cho giải trí

63 Đĩa cứng và HD

64 Những cỗ máy "trên trời"

65 Game "hạng ruồi" hay "hạng lông"

66 "Hắc Long" xuất trận



TRỢ GIÚP

97 Hỏi & đáp

SÂN GAME

68 Nhìn lại dòng game FPS Unreal Tournament

70 Thành tích quái nhất trên XBOX 360

71 Danh sách bạn đọc trúng thưởng "Giải đáp ô chữ"

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

WII DẪN ĐẦU THỊ TRƯỜNG THÁNG 01/2009

Theo thông tin từ tổ chức NPD, họ đã hoàn tất các bảng số liệu tháng 01/2009 của thị trường game. Kết quả cho thấy dù đã bước qua năm mới nhưng không nhiều thay đổi đáng kể so với tháng 12 năm ngoái. Nintendo hiện vẫn đang nắm vị trí độc tôn với các game "bất khả chiến bại": Wii Fit, Wii Play và Mario Kart Wii. Theo quan sát, 3 trò chơi này của Nintendo chưa bao giờ bị lọt ra ngoài "top 5" các game bán chạy nhất tại thị trường Bắc Mỹ. Các "đại gia" khác như Left 4 Dead, Call of Duty: World at War (Xbox 360), Skate 2 (Xbox 360) và Lord of the Rings: Conquest thay nhau nắm giữ các vị trí còn lại trong "top 10".

Bên cạnh đó, sự lớn mạnh như vũ bão trong thời gian gần đây của Nintendo đã phần nào thúc đẩy quá trình phát triển của ngành công nghiệp game. Minh chứng cho điều đó, đại diện Nintendo tại Mỹ cho thấy ngành công nghiệp hiện đang tăng trưởng với mức 150 triệu USD mỗi năm (đạt mức 12%/năm) thì chỉ trong tháng 01/2009, doanh số của Nintendo đã đạt khoảng 300 triệu USD.

Doanh thu của máy Wii tăng 148% trong tháng 01/2009, đạt 18 triệu máy tại thị trường Bắc Mỹ. Trong khi đó, máy cầm tay cũng tăng hơn 99%, đạt 28 triệu máy cũng tại Bắc Mỹ. Hơn nữa, trong "top 30" game bán chạy nhất thì đã có khoảng 20 game dành cho các hệ máy của Nintendo.

Theo bà Cammie Dunaway, phó chủ tịch hãng Nintendo tại Mỹ cho biết, với đà phát triển trong tháng qua đã chứng tỏ Nintendo ngày càng chiếm được cảm tình từ khách hàng. Hãng rất phấn khích khi ngày càng nhiều khách hàng chọn sản phẩm của Nintendo nhằm mục đích giải trí, từ phần cứng cho đến phần mềm.

Danh sách 10 game bán chạy nhất tháng 01/2009 tại Bắc Mỹ:

1. Wii Fit (Wii) - 777.000
2. Wii Play (Wii) - 415.000
3. Mario Kart Wii (Wii) - 292.000
4. Left 4 Dead (Xbox 360) - 243.000
5. Call of Duty: World at War (Xbox 360) - 243.000
6. Skate 2 (Xbox 360) - 199.000
7. Guitar Hero: World Tour (Wii) - 155.000
8. New Super Mario Bros. (DS) - 135.000
9. Mario Kart DS (DS) - 132.000
10. Lord of the Rings: Conquest (Xbox 360) - 113.000

Số lượng máy tiêu thụ trong tháng 01/2009 tại Bắc Mỹ:

1. Wii - 679.200
2. Nintendo DS - 510.800
3. Xbox 360 - 309.000
4. PlayStation 3 - 203.200
5. PSP - 172.300
6. PlayStation 2 - 101.200

EA TRÌ HOÃN DRAGON AGE VÀ GODFATHER II

Sau khi thông báo về việc trì hoãn trò chơi mô phỏng The Sims 3, EA tiếp tục làm cho người chơi thất vọng khi chính thức tuyên bố The Godfather II và Dragon Age: Origins cũng phải chung số phận với The Sims 3.

Theo dự kiến trước đây của hãng phát hành game lớn nhất thế giới, trò chơi hành động The Godfather II sẽ có mặt vào cuối tháng 02/2009 cho hệ PC, PS3 và Xbox 360. Nhưng nay, EA dự kiến sẽ tung ra The Godfather II vào ngày 07/04/2009 cho thị trường Bắc Mỹ và châu Âu là ngày 10/04/2009. Không đưa ra lý do cụ thể cho việc trì hoãn, nhưng EA cho biết việc này nhằm đảm bảo game sẽ chạy tốt hơn trên mọi hệ máy.

Bên cạnh đó, trò chơi Dragon Age: Origins do hãng BioWare phát triển cũng sẽ bị EA dời ngày phát hành. Như chúng ta đều biết, Dragon Age: Origins dự kiến sẽ được phát hành vào hè 2009 thì nay sẽ dời lại vào mùa thu 2009. Lý giải cho việc này là EA mong muốn tung ra cả 3 phiên bản cho PC, PS3 và Xbox 360 trong cùng thời gian. Tuy nhiên, EA vẫn chưa ấn định ngày phát hành cụ thể cho trò chơi Dragon Age: Origins.

MMO của NCsoft gặp "hạn"

Phiên bản thứ 2 của trò chơi nhập vai trực tuyến Guild Wars sẽ không xuất hiện trước 2010. Trước đó, Guild Wars 2 từng được mong đợi sẽ thử nghiệm beta trong năm 2008. Aion: Tower of Eternity, một trò chơi trực tuyến khác do NCsoft phát triển đã ra mắt tại Hàn Quốc tháng 11 năm ngoái, bị dời ngày phát hành tại Mỹ đến quý 4 năm nay. Mặc dù doanh số của các trò chơi MMO như Lineage II, City of Heroes hay Guild Wars đều tăng trưởng tốt, chưa kể Aion: Tower of Eternity đạt kỷ lục 7 triệu USD, nhưng lợi nhuận năm 2008 của NCsoft vẫn sụt giảm 15%. Các văn phòng ở châu Âu của NCsoft liên quan đến MMO cũng cắt giảm nhân sự, đóng cửa hoặc chuyển về những khu vực khác.

Watchmen bày binh

Nối dài sự chờ đợi phim Watchmen vào ngày 6/3 tới, Warner Bros công bố ngày phát hành tựa game ăn theo phim đầu tiên Watchmen: The End is Nigh Part chỉ 1-2 hôm trước khi phim trình chiếu. Dự kiến, phiên bản cho PC và Xbox 360 ra mắt ngày 4/3, bản cho PS3 ngày 5/3. Bản cho PC được phân phối dưới dạng tải về thông qua dịch vụ của Steam và Direct2Drive.

Final Fantasy XIII

Sau thông tin về việc trì hoãn trò chơi Dragon Quest IX trên DS tới tháng 7, Square Enix cho biết có thể đối tượng cùng chung số phận tiếp theo sẽ là Final Fantasy XIII (cả 2 phiên bản cho PS3 và Xbox 360). Mặc dù phiên bản tiếng Nhật của Final Fantasy XIII sẽ ra mắt cuối năm nay, nhưng phiên bản tiếng Anh cho thị trường Bắc Mỹ và châu Âu sẽ không có trước tháng 4/2010.

Mass Effect bố trận

Gói nội dung tải về của trò chơi nhập vai hành động Mass Effect vừa được BioWare công bố sẽ phát hành cùng lúc với phiên bản Mass Effect Platinum Hits Edition. Người chơi sẽ được tham gia các cuộc đấu võ đài, đánh bạc trong các casino... trên các trạm không gian. Dịp này, giám đốc dự án Casey Hudson cũng hé lộ rằng các file save game của Mass Effect vẫn sẽ dùng được cho Mass Effect 2.

Nhân vật trong Dragon Age: Origins

BioWare vừa công bố danh sách 6 nhân vật trong trò chơi giả tưởng Dragon Age, gồm có Dalish Elf, City Elf, Dwarf Commoner, Dwarf Noble, Mage và Human Noble. Mỗi nhân vật sẽ xuất phát từ những vị trí, hoàn cảnh khác nhau trong cùng một cuộc phiêu lưu. Đây là tựa game đầu tiên của BioWare không chỉ có nhiều kết cuộc mà còn có nhiều điểm khởi đầu, gia tăng tính chơi lại của game.

Activision xếp lại lịch phát hành

Activision thông báo trò chơi bắn súng Wolfenstein do Raven phát triển sẽ được phát hành vào mùa hè này trên 3 hệ máy PC, Xbox 360 và PS3. Game xây dựng cốt truyện giả tưởng với một nhân vật có năng lực siêu nhiên. Song hành cùng Wolfenstein là Prototype (Radical phát triển, cũng cho PC, PS3 và Xbox 360) ra mắt vào tháng 6/2009. Tuy nhiên, trò chơi James Bond sẽ bị hoãn sang năm 2010 để tránh đụng với Call of Duty: Modern Warfare 2 vào dịp cuối năm 2009 vì một báo cáo của Activision Publishing cho rằng nguyên nhân gây thất thu 2 tựa game James Bond: Quantum of Solace và Call of Duty: World at War là do xuất hiện quá gần nhau (cuối năm 2008).

Left 4 Dead miễn phí nội dung tải về

Valve xác nhận gói nội dung tải về Survival Pack dành cho trò chơi Left 4 Dead sẽ được phát hành miễn phí cho cả 2 hệ PC lẫn Xbox 360. Gói tải về này bổ sung phần chơi Survival mới, trong đó mục tiêu của game thủ là tồn tại trước cơn bão tấn công ồ ạt của đám quái vật zombie hung hãn tối thiểu 12 màn chơi. Ngoài ra, Survival Pack còn cho phép chơi chiến dịch Dead Air và Death Toll trong chế độ Versus dành cho chơi mạng. Phiên bản đặc biệt Critic's Choice Edition của Left 4 Dead dự kiến sẽ ra mắt vào mùa xuân năm nay cùng với bộ công cụ Source Software Development Kit dùng để thiết kế, chỉnh sửa các màn chơi.

Sonic cùng Mario hướng đến Thế Vận Hội Mùa Đông

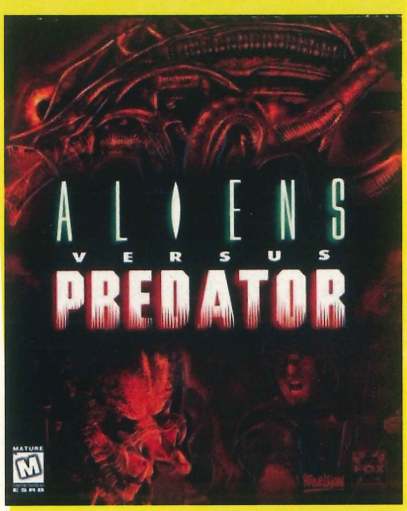
Đạt được thành công rất khả quan sau tựa game Mario & Sonic at the Olympic Games (bán được trên 10 triệu bản cho Wii và DS, phát hành trước sự kiện Thế Vận Hội Mùa Hè 2008), Sega công bố Mario & Sonic at the Olympic Winter Games mới nhất của họ sẽ hướng đến Thế Vận Hội Mùa Đông. Trò chơi sẽ phát hành trên Wii và DS cuối năm 2009, trước Thế Vận Hội Mùa Đông 2010 (khai mạc ngày 12/2/2010 tại Vancouver, Canada).

Tin về Dead Rising 2

Capcom xác nhận trò chơi Dead Rising 2 sẽ có các phiên bản cho PC, PS3 và Xbox 360 sau nhiều lời đồn thổi. Hãng này cũng tiết lộ việc phát triển game đang bước vào giai đoạn cuối tại Blue Castle và hứa hẹn rằng cuộc chiến chống zombie sẽ hấp dẫn hơn tại thành phố Fortune City (mô phỏng theo Las Vegas).

1 Aliens lấn 2 Aliens

Sega cho biết trò chơi Aliens vs. Predator sẽ ra mắt vào đầu 2010, trước 2 tựa game cũng liên quan đến quái vật ngoài hành tinh khác do hãng này phát hành là Aliens: Colonial Marines và Aliens RPG. Aliens vs. Predator đang được Rebellion phát triển dựa theo phiên bản Aliens versus Predator (PC, phát hành 1999) nhưng không liên quan đến phiên bản nối tiếp do Monolith thực hiện vào năm 2001. Còn Aliens: Colonial Marines từng được đưa vào lịch phát hành trong quý 1 năm nay sau vài lần trì hoãn, riêng Aliens RPG thì đã "bóng chim tăm cá" sau lần giới thiệu hồi 2006.



Atlus USA đẩy mạnh game cho DS

Atlus USA cho biết sẽ phát hành trò chơi Knights in the Nightmare (kết hợp cả 3 thể loại chiến thuật, nhập vai và bắn súng) dành riêng cho hệ máy DS vào ngày 2/6/2009. Tiếp theo sẽ là trò chơi nhập vai Shin Megami Tensei: Devil Survivor ngày 23/6. Trước đó, Atlus USA sẽ phát hành trò chơi The Dark Spire cho DS vào ngày 14/4 với phần quà tặng kèm là 1 đĩa CD chứa 24 bản soundtrack của game.

Transformers nối tiếp

Số phận của Trái đất và sự tồn vong của loài người sẽ lại xuất hiện trong tựa game mới Transformers: Revenge of the Fallen do Activision phát hành. Có đến 8 phiên bản của trò chơi được giao cho 5 nhà phát hành: Luxoflux nhận phần PS3 và Xbox 360, Beenox Studios nhận PC, Krome Studios nhận Wii và PS2, Vicarious Visions nhận 2 phiên bản đều cho DS và Savage Entertainment nhận PSP.

The Punisher tái xuất

Trò chơi bắn súng The Punisher: No Mercy do ZEN Studios phát triển sẽ được phát hành độc quyền qua PlayStation Network vào mùa xuân 2009. Game tập trung vào phần chơi mạng, hỗ trợ 8 người đóng các vai chiến hữu hoặc đối thủ của "kẻ trừng phạt". Ngoài ra No Mercy còn có chế độ chơi đơn ngắn Story Mode.

Battlefield quay lại chiến trường

DICE cho biết trò chơi bắn súng mạng Battlefield 1943 sẽ ra mắt vào mùa hè này qua PlayStation Store, Xbox Live Marketplace và cho PC. Game sử dụng engine Frostbite, hỗ trợ 24 người chơi với 3 địa danh quen thuộc là Wake Island, Guadalcanal và Iwo Jima. Còn Battlefield: Bad Company 2 cũng sẽ xua tan cái lạnh của mùa đông 2009 bằng những trận đấu súng nóng bỏng trên mặt trận offline lẫn online cho Xbox 360, PS3 và PC.

Tiếp tục Need for Speed

Need for Speed vẫn sẽ tung hoành trên đường đua – theo công bố mới nhất của Electronic Arts. Hiện tại có đến 3 phiên bản của dòng game này đang được phát triển, bao gồm Need for Speed Shift (Slightly Mad Studios), Need for Speed Nitro (EA Montreal) và Need for Speed World Online (Black Box hợp tác với EA Singapore). Lịch phát hành các phiên bản mới đều ghi 2009.

Asian Indoor Game 3rd

Sẽ có tới 6 môn thi đấu eSports

Nhiều game thủ "choáng váng" khi đọc các bản tin về nội dung thi đấu tại AIG 3rd mà không thấy tăm hơi tên các bộ môn thi đấu thể thao điện tử (eSports). Nhưng tin vui đã đến khi TGG được biết Việt Nam không chỉ cho phép thi đấu 4 mà đến 6 môn eSports. Ông Phan Viết Hoàn, đại diện VIRESA, cung cấp thêm thông tin chi tiết trong bài viết này.

Ngày 17/3/2008, đại hội thành lập chính thức hội Giải Trí và Thể Thao Điện Tử (VIRESA) sẽ diễn ra tại trung tâm báo chí Press Club, 59 A Lý Thái Tổ, Hoàn Kiếm, Hà Nội với gần 150 đại biểu và quan khách. Ngoài tuyên bố thành lập chính thức, cơ cấu ban điều hành, tại sự kiện này còn diễn ra lễ ký kết tài trợ chính thức cùng biên bản hợp tác toàn diện giữa Hội thể thao điện tử hai nước Việt Nam (VIRESA) và Hàn Quốc (KeSPA) - đánh dấu cho giai đoạn phát triển mới mạnh mẽ của nền eSports tại Việt Nam.

Ngay sau khi thành lập, một trong những mục tiêu ưu tiên hàng đầu của VIRESA là việc tổ chức thành công sự kiện Đại Hội Thể Thao Trong Nhà Châu Á lần thứ III (AIG 3rd) đã được nhà nước giao nhiệm vụ. Chậm nhất vào tháng 5/2009 sẽ phải chọn ra được danh sách đội dự tuyển eSports quốc gia của 6 bộ môn. Đây là nhiệm vụ khó khăn khi Ủy Ban Olympic châu Á vừa có công văn yêu cầu bổ sung thêm hai bộ môn mới, tăng tổng số bộ môn thi đấu tại nội dung eSports lên 6 bao gồm:

Warcraft: Dota Allstars
Halflife: Counter-strike 1.6
FIFA Soccer 09
Starcraft: Broodwar 1.16
Need for Speed: Most Wanted
NBA Live 09

Theo đánh giá trước mắt tại 6 nội dung thi đấu này khả năng cạnh tranh huy chương cao nhất nằm ở nhóm 4 bộ môn đầu tiên và một trong những cam kết của VIRESA trước Ủy Ban TDTT Việt Nam đó là việc phải có huy chương ngay trong kỳ tổ chức đại hội lần đầu tiên này. Chính vì vậy công tác đào tạo, huấn luyện và sắp xếp tổ chức thi đấu sẽ được đề cao và tập trung hết sức ngay từ giai đoạn này.

Ngay sau khi kết thúc tuyển chọn đội dự tuyển, VIRESA sẽ tập hợp danh sách và tiến hành tập trung tập huấn toàn bộ các vận động viên (VĐV) theo tiêu chuẩn quốc gia và nhiều khả năng sẽ đưa các VĐV xuất sắc nhất đi tập huấn nước ngoài (Hàn Quốc hoặc Trung Quốc) ngay trước thềm AIG 3rd. Để làm được toàn bộ khối lượng công việc trên là một nhiệm vụ hết sức khó khăn, VIRESA cần sự chung sức và ủng hộ từ toàn bộ cộng đồng game thủ, cơ quan báo chí truyền thông, các tổ chức đối tác. Tuy nhiên, chúng tôi hoàn toàn có cơ sở để tin tưởng tháng 11 tới đây với tư cách là nước chủ nhà, Việt Nam sẽ làm cho bạn bè quốc tế ấn tượng với việc tổ chức thành công sự kiện AIG 3rd. Đặc biệt, bộ môn eSports, dù tổ chức lần đầu nhưng phải đảm bảo thành công bởi tinh thần thi đấu hữu nghị, công bằng, sự chuẩn bị chu đáo về trang thiết bị kỹ thuật và trên hết là tinh thần thể thao "fair play".

Bên cạnh công tác tổ chức AIG 3rd bộ môn eSports đang được thúc đẩy nhanh chóng, một số đề án khác của VIRESA cũng đã bắt đầu bước vào giai đoạn nghiên cứu hai, trong đó có hệ thống giải đấu eSports nội địa chính thức hàng năm. . Chúng tôi hy vọng trong tương lai gần có thể sớm công bố thông tin chi tiết về hệ thống sự kiện này tới bạn đọc để cùng nhau chia sẻ niềm vui, cơ hội đưa nền thể thao điện tử Việt Nam tiếp cận với mặt bằng chung trên toàn cầu. Chúng ta hãy cùng chúc cho chú Gà eSports, linh vật của AIG 3rd, năm nay sẽ "gáy vang" cùng các chú Gà đại diện cho các bộ môn tham gia tranh tài khác.

Chân thành cám ơn toàn bộ quý bạn đọc, bạn bè, đối tác, các "clan" game, nhà tài trợ - những con người đã làm việc hăng say cống hiến quên mình vì sự phát triển nền eSports Việt Nam và ước mong chúng ta sẽ có dịp sát cánh trong những ngày sắp tới.

HOÀN PHAN

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

WEBGAME TUNG HOÀNH THIÊN HẠ

Ngày 7/2/2009, VinaGame tiếp tục đa dạng hóa sản phẩm giải trí bằng một webgame mới mang tên Tung Hoành Thiên Hạ, được thử nghiệm vào ngày 14/2/2009. Tung Hoành Thiên Hạ là tên gọi mới của sản phẩm webgame World Hegemony đã làm nên "cơn sốt" game online trong năm 2008 tại thị trường giải trí trực tuyến Trung Quốc, do tập đoàn sản xuất game Shanda nghiên cứu và phát triển. Trò chơi giải trí này lấy bối cảnh lịch sử thời Tam Quốc (Trung Quốc) để xây dựng nội dung chính của game. Được biết MC, ca sĩ trẻ Nguyên Vũ sẽ trở thành hóa thân nhân vật danh tướng Quan Công trong game.

TRUNG TÂM GAME CYZONE SỬ DỤNG CHIP INTEL CORE i7

Ngày 31/1//2009, tại HN, công ty TNHH Máy tính và Giải trí KTS Việt Nam (VCC) đã chính thức khai trương trung tâm Cyzone – sân chơi Cyber Game chuyên nghiệp nhất Việt Nam tại số 90, ngõ 167 Tây Sơn, Hà Nội. Cyzone được trang bị hơn 200 máy tính để bàn cấu hình cao, trong đó có một khu vực dành riêng cho các giải đấu chuyên nghiệp được trang bị hệ thống máy tính sử dụng bộ xử lý Intel Core i7 nhanh nhất hiện nay. Qui mô Cyzone lên tới gần 900 mét vuông, khu vực bố trí mỗi máy tính hơn 3 mét vuông giúp tạo không gian giải trí thoải mái đạt chuẩn quốc tế cho game thủ.

VLTK2: GIẢI ĐẤU BANG HỘI TINH ANH 2009

VinaGame cho biết sẽ tổ chức giải đấu lớn dành cho bang hội trong game VLTK 2 bắt đầu từ ngày 13/2/2009 – 31/3/2009. Để đi đến vinh quang, các bang hội phải trải qua 3 vòng thi đấu: vòng server, vòng loại trực tiếp, vòng chung kết. Kết thúc giải đấu, phần thưởng được trao cho thành viên của các bang hội thắng và thua trận (đánh đến hết trận) cùng các nhân vật có tên trong Top 10 của trận đấu (đánh hết trận) bao gồm điểm kinh nghiệm, mảnh mật tịch thất lạc, xu. Ngoài ra, phần thưởng hạng sẽ do các bang hội chiến thắng chọn lựa theo thứ tự ưu tiên 1-2-3-4. Theo đó, trong các ngày 30/3/2009 – 3/4/2009, các đội sẽ chọn phần thưởng cho mình trong kho trang bị và vũ khí 86 món như Hàm Yên Thủ, Vũ Yên Bút, Tàng Kiếm Tử Kiêm Mão, Tàng Kiếm Kỳ Thạch... Mỗi bang chỉ được quyền chọn tối đa 8 món. Phần thưởng hạng sẽ được nhận vào ngày 4/4/2009. Thông tin về giải đấu được cập nhật tại: http://volam2.zing.vn.

THỦY TOP "COSPLAY" THIÊN LONG BÁT BỘ

Bộ ảnh 10 hình cosplay Thiên Long Bát Bộ của Thủy Top được giới thiệu vào ngày 11/2/2009. Bộ ảnh bao gồm 10 hình nhập vai vào các nhân vật của game Thiên Long Bát Bộ sẽ được chính thức giới thiệu vào ngày 11/2/2009. Đây cũng là album cosplay đầu tiên của Thủy Top. Ngoài ra, nhân dịp chào đón Ngày Tình Yêu (Valentine Day), trung tâm điều hành game Thiên Long Bát Bộ cũng đã tổ chức 2 sự kiện "Thử thách tình yêu" và "Khuyến mãi mùa Lễ Tình Yêu 14/2" từ ngày 9/2/2009 đến ngày 22/2/2009.

HAI SERVER MỚI VÀ HỘI VÕ TOÀN QUỐC

VDCNet2E cho biết sẽ mở 2 server mới là Thiên Ưng và Đại Hùng ngày 26/2/2009. Trước đó, nhà phát hành này đã công bố kế hoạch giải đấu toàn quốc của trò chơi Con Đường Tơ Lụa bắt đầu từ tháng 2 tại Thái Nguyên và kết thúc vào tháng 9 tại TP.HCM. Giải nhất sẽ không chỉ được vinh danh trong game mà còn được tham gia vòng chung kết quốc gia tranh giải đi thi đấu thế giới tại Hàn Quốc.

CẬP NHẬT "THẦN NGUYỆT CỐC"

Cùng với việc chuyển ghép hai máy chủ Hoàng Đế và Xích Đế, Quang Minh DEC đã cập nhật phiên bản mới nhất của Thiên Nộ Thần Phạt, game Thế Giới Hoàn Mỹ (*http://thegioihoanmy.vn*) ngày 19/02/2009. Nội dung mới bao gồm: hệ thống nhiệm vụ Thần Nguyệt Cốc, trang bị Thần Nguyệt Cốc mới, vật phẩm Hùng Miêu Bao với khả năng mở ra thú cưỡi Phách Đạo Hùng Miêu và Bảo Bảo Tuyết Vũ Phượng Hoàng.

QUẦN HÙNG CÁT CỨ

NCS Media cho biết sẽ tung ra phiên bản mới của trò chơi Đại Chiến Xích Bích (*http://xichbich.com.vn*)

với tên gọi Quần Hùng Cát Cứ. Những ngày cuối tháng 2/2009 là giai đoạn nhà phát hành NCS Media chuẩn bị, giới thiệu cũng như gặp mặt offline với cộng đồng game thủ nhằm giới thiệu phiên bản mới.

ASIASOFT VIETNAM ĐỔI TRỤ SỞ

Kể từ ngày 8/2/2009 , Asiasoft Vietnam đã tạm ngưng đón tiếp khách tại văn phòng Asiasoft 205-207 Trần Hưng Đạo, P.10, Q.5 TP.HCM. Từ ngày 11/2/2009, Asiasoft đã bắt đầu đón tiếp khách tại văn phòng mới ở địa chỉ: 16/48-50 Trần Thiện Chánh, P.12, Q.10, TP.HCM. Kênh hỗ trợ khách hàng bằng điện thoại cũng tạm ngưng tiếp nhận qua số điện thoại: 08-3853 8408. Số hỗ trợ mới: 08-3868 2452 hoặc 08-3868 2451. Các kênh hỗ trợ khác: Email, Support Tools, Live Chat vẫn hoạt động bình thường.

SHAIYA MỪNG SINH NHẬT 2 TUỔI

MMORPG Shaiya (*www.shaiya.com.vn*) đã mừng sinh nhật 2 tuổi với bữa tiệc offline nhỏ tại TP.HCM ngày 22/2/2009 với các hoạt động như giao lưu với 2 đại sứ Thiên Minh và Khổng Tú Quỳnh, thi đấu 3 vs 3, rút thăm 2 món item cực hiếm v.v.

TƯƠNG LAI ATLANTICA CÒN MỜ MỊT

Đầu 2009, có tin đồn VTC-Intecom sẽ phát hành trò chơi chiến thuật theo lượt trực tuyến Atlantica do hãng Ndoors (Hàn Quốc) phát triển. Tuy nhiên, VTC-Intecom chưa có xác nhận chắc chắn về kế hoạch này.

SÀNH ĐIỆU ONLINE OPEN BETA

(Bạn đọc vui lòng xem mục "Sắp Phát Hành").

TRU TIÊN ONLINE CLOSE BETA

(Bạn đọc vui lòng xem mục "Sắp Phát Hành").

"Trận cờ" Âu Mỹ-Á 2008

Các nhân vật lãnh đạo các công ty (phát triển, phát hành, vận hành) game cùng với ý tưởng sáng tạo, nguồn lực và kinh nghiệm của họ, đang làm nên một thị trường game toàn cầu sôi động, như những thế trận cờ vua, cờ tướng không ngừng vận hành, tương tác.

Chúng ta cùng "làm quen" những "người sang" trong làng game thế giới để biết những công lao đóng góp của họ cho cộng đồng game toàn cầu trong năm 2008 qua. Đó có thể là những con người đã tiên phong khám phá những chân trời mới, những con người quảng bá hết mình cho ngành công nghiệp giải trí game hay ủng hộ những mô hình kinh doanh game hiệu quả; hoặc đơn giản: họ đã cải tiến và làm tốt hơn những gì đã có. Dĩ nhiên, cũng có không ít những nhân vật gây nhiều tranh cãi.

Trong năm 2008, các quốc gia ở khu vực Bắc Mỹ và châu Âu vẫn áp đảo về số lượng và chất lượng game. Tuy vậy, Á châu không hề nhượng bộ. Các công ty Nhật vẫn chiếm các vị trí cao ngất ngưởng. Trung Quốc cũng không còn "ngái ngủ". Ngay như Việt Nam cũng đã le lói tia sáng của dự án Thuận Thiên Kiếm khi VinaGame cho biết họ đã ngừng thuê gia công mảng lập trình tại Trung Quốc và tiếp tục phát triển Thuận Thiên Kiếm giai đoạn cuối bằng chính nhân sự của công ty.

Alex Evans (Media Molecule)

Tựa game nổi bật Little Big Planet (hệ PS3) mở ra chân trời mới: nội dung do chính người dùng tạo ra và cả nội dung đồng sáng tác bởi người dùng trên hệ console.

Alex Rigopulos (Harmonix)

Chỉ có Harmonix mới biết cách mang cảm hứng âm nhạc vào game... âm nhạc. Rockband và RockBand 2 cùng các bản nhạc có thể tải về mang lại niềm cảm hứng vô bờ bến.

Alex Ward (Criterion Games)

Những nỗ lực của Ward và đồng sự đã giữ chân được nhiều game thủ với cách lên kế hoạch tiếp thị và quảng bá hết sức công phu cho trò chơi Burnout Paradise.

Chris Chung (NC Soft)

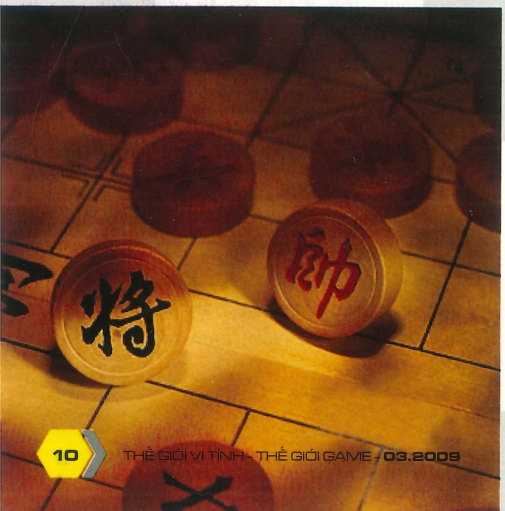
Cho dù NC Soft đã có những bước đi không thành công với Tabula Rasa nhưng công ty này vẫn còn đó những mảng kinh doanh bận rộn như AreaNet, Guild Wars tại Seattle, Mỹ. Người gánh vác vai trò này không ai khác ngoài Chris Chung.

Chris Satchell (Microsoft XNA)

Một trong những dấu hiệu cho thấy trí tuệ trong kinh doanh chính là mở ra các lĩnh vực sáng tạo và doanh thu mới. Satchell đã "phá băng" bằng cách đem lại những công cụ Microsoft XNA cho những "nhà phát triển tại gia" khiến cộng đồng XNA Community Games trải rộng trên khắp các hệ Xbox 360, PC và cả Zune. Đó là một bước đi của định hướng "nội dung do người dùng tạo ra" (user-created content).

Clint Hocking (Ubisoft Montreal)

Thế giới FarCry 2 sém bị cháy trụi. Chuyện kể rằng 1 nhân viên thử nghiệm (tester) của Ubisoft Montreal đốt một cánh rừng trong game và đi ăn trưa. Khi quay về, anh ta phát hiện rằng lửa đã lan ra toàn thế giới ảo của game, "đốt" chết luôn con quái vật trùm cuối trong 2 tiếng đồng hồ. Thế giới đó được tạo ra bởi Clint Hocking, người từng giữ vai trò quan trọng trong dự án series game Spinter Cell.



Denis Dyack (Silicon Knights)

Người ta chú ý đến ông với những quan điểm thể hiện thẳng thắn về tương lai hệ console, cách tiếp thị game và Unreal Engine trên các diễn đàn về game. Ai cũng sẽ nhớ đến Too Human như một trong những tựa game mất nhiều năm phát triển nhất. Tuy nhiên, khi được tung ra, Too Human đã không làm hài lòng số đông và chịu nhiều chỉ trích.

Dr. Ray Muzyka & Dr. Greg Zeschuk (EA Bioware)

Họ đã chứng minh EA không hề sai lầm khi mua lại Bioware Pandemic, bởi vì từ những tựa game kinh điển như Baldur's Gate đến StarWars: Knights of the Old Republic và hơn thế nữa đều dán nhãn của Bioware. Đấy là chưa kể đến thành công của mass Effect và Sonic Chronicles.

Emil Pagliarulo (Bethesda Softworks)

Vai trò của nhà thiết kế hàng đầu này cũng khá "đơn giản". Trước hết, làm sao không để cho fan dòng game Fallout thất vọng khi tựa game này đã bước vào một thời kỳ phát triển mới ở Bethesda. Thứ hai, mở rộng các thế giới RPG mở dạng như Oblivion ra các hệ máy console.

Gabe Newell (Valve)

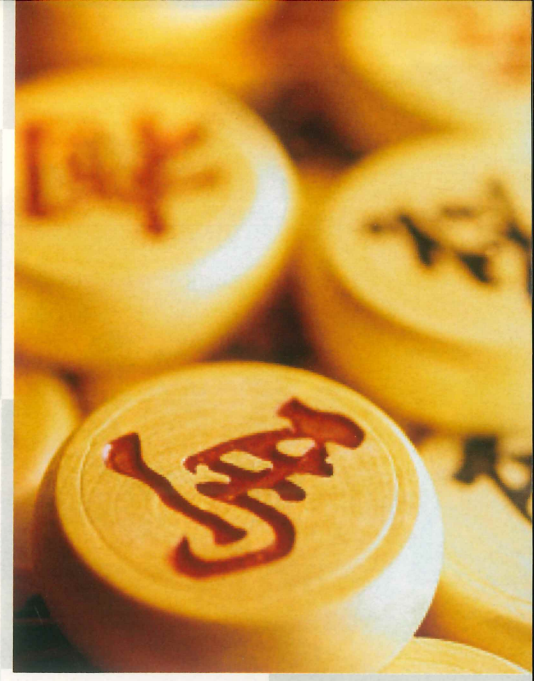
Dưới tay Gabe, dịch vụ tải về (hệ PC) Steam của Valve đã thu hút hơn 15 triệu người dùng. Steam giúp cho giới phát triển game cảm thấy "dễ thở" hơn mỗi khi nghĩ đến nạn vi phạm bản quyền game.

Hideo Kojima (Konami)

Ông luôn khẳng định "game là một phương tiện kể chuyện ngang hàng với văn học và điện ảnh". Metal Gear Solid 4 đã giúp Sony bán thêm được 200.000 máy PlayStation 3 tại Bắc Mỹ tháng 6/2008.

Jason Kapalka (Popcap)

Nhà phát triển game casual duy nhất được cả các tay game hạng "ruồi" và hạng "nặng" yêu thích chính là công ty làm ra Bejeweled và Peggle. Không chỉ dừng ở đó, Popcap còn biết cách bành trướng thương hiệu với Bookworm Adventures và Peggle Nights. Còn Jason? Ông đã đồng hành từ hồi công ty này thành lập với vai trò giám đốc sáng tạo (chief creative officer).



John Riccitiello (EA)

Sự trở về của Riccitiello trong cương vị tổng giám đốc điều hành (CEO) của EA năm 2007 đã mang lại một năm khá êm ả cho EA với nhiều tựa game thành công cùng những tựa game mới như Mirro's Edge và Dead Space.

Jonathan Blow (Number-None)

Kẻ tạo ra tựa game Braid này sẵn sàng phô diễn ý tưởng của mình bất kể người đời phản ứng ra sao. Nói gì thì nói, Braid trên Xbox Live Arcade đã thể hiện tình cảm và các mối quan hệ theo cách hết sức thú vị. Đó là sự thể hiện những ý tưởng sáng tạo độc lập và mang chúng vào lĩnh vực game giải trí.

Jonty Barnes (Bungie)

"Bỏ nhà ra riêng" là một quyết định cần cân nhắc kỹ. Nhưng nếu bạn nắm giữ trong tay một tựa game "khủng" như Halo 3 thì điều này không quá khó. "Cựu binh" Barnes của studio Lionhead đã dồn sức cho Bungie. Halo 3: Recon chỉ là 1 dự án nhỏ bên cạnh nhiều dự án khác của Bungie.

Mark Jacobs (EA Mythic)

Kỷ niệm khó quên về Mark Jacobs năm 2008 là việc ông thẳng tay "dọn dẹp" 400 game thủ cày vàng trong Warhammer Online. "Tôi ghét dân cày vàng đến tận xương tủy", ông nói thế.

Masahiro Sakurai (Sora)

Một trong những lý do khiến ông nổi tiếng là nhờ phiên bản mới nhất của series Super Mario Bros. Sakurai đã tập hợp đến 40 nhà soạn nhạc để phục vụ cho trò chơi này. Trong thời đại của bản quyền, đây là điều đáng khen ngợi.

Min Kim (Nexon)

"Ai là đại sứ của mô hình kinh doanh 'Free To Play' (chơi game miễn phí, bán vật phẩm)?". Đó chính là Min Kim. Sau nhiều năm "thuyết khách", dường như cả thế giới đã lắng nghe và chấp nhận quan điểm của Nexon. Bạn có thể kiếm được hàng trăm, thậm chí hàng triệu USD từ các giao dịch nhỏ lẻ hay các cách thức thu hút doanh thu khác.

Rob Pardo (Blizzard Entertainment)

World of Warcraft (WOW) không chỉ chứng minh rằng nó có cả chục triệu người chơi "thân thiết" mà còn chứng tỏ sự quyến rũ của dòng game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG). 2008 tiếp tục là 1 năm thành công của Blizzard với phiên bản WOW mới Wrath of the Lich King, sự kiện BlizzCon 2008 cùng những hứa hẹn về hai tựa game "khủng" Diablo III và Starcraft II.

Sarah Chudley (Bizarre Creations)

Mặc dù Activision đã mua lại Bizarre Creations, nhưng Sarah Chudley và các đồng sự vẫn hứa hẹn sẽ đem lại nhiều điều ngạc nhiên và thú vị cho game giới sau khi đã tung ra nhiều tựa game hay như series Geometry Wars, Project Gotham Racing và The Club.

Satoru Iwata (Nintendo)

Người ta nói rằng năm 2008, Nintendo Wii và DS là 2 chiếc máy console được mua nhiều nhất trên toàn cầu. Điều đó nhờ vào Satoru Iwata. Đó là chưa kể đến WiiWare, DSi và MotionPlus.

Satoshi Tajiri (Game Freak)

Các phiên bản mới của tựa game Pokemon thường đều đặn "ra lò" đáp ứng nhu cầu khách hàng. Mỗi khi một tựa game thuộc series Pokemon được tung ra, bảo đảm bản game đó sẽ được tiêu thụ tối thiểu 1 triệu bản trong vài tuần sau đó. Năm nay không có ngoại lệ. Pokemon Platinum "quậy tưng" xứ Phù Tang. Còn Pokemon Diamond/Pearl bán được đến 15 triệu bản.

Shi Yuzhu (Giant Interactive)

Tiền thân của Giant Interactive là những công ty dược phẩm. Những biến cố trên thương trường của Sử Ngọc Trụ đã khiến ông phát triển ZT Online (Chinh Đồ) một cách khác thường. Ra đời năm 2006, ZT Online thu hút khoảng 10 triệu game thủ với chỉ số ARPU đạt đến 40USD/tháng. Có lúc trên website của ZT Online "bật mí" họ có tới... 3000 nhân viên bán hàng. Gần đây nhất, Giant Interactive tung ra phiên bản ZT Online tính phí 2USD/tháng hay 0,01USD/giờ và không bán vật phẩm.

Sid Meyer (Firaxis)

Ông là nhà thiết kế game thuộc thế hệ "tiền bối", với kinh nghiệm sâu sắc về thể loại game chơi trên các loại bàn cờ (board game) và game chiến tranh của các hãng như SPI hay Avalon Hill. Trong 2008, Meyer đã tung ra Civilization Revolution với cuộc chơi rộng mở cho các hệ máy console.

Steve Jobs (Apple)

Chiếc máy điện thoại iPhone đã mang game đến một nhóm khách hàng mới. Jobs và Apple đã tạo ra một nền tảng chơi game mới.

Tetsuya Nomura (Square Enix)

Nhân vật của Nomura được vẽ theo phong cách Manga nhưng có nhịp điệu di chuyển, chạy nhảy theo kiểu văn hóa đường phố. Những tựa game hàng đầu của Square Enix, từ Kingdom Hearts đến dự án Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII, chạy trên nhiều hệ máy khác nhau, là bài học cụ thể về quản trị thương hiệu game. Đây là cách giúp cho các fan có nhiều đường đi vào thế giới game yêu thích.

Tim Sweeney (Epic)

Nói về game engine, không thể bỏ qua Unreal Engine 3. Với vai trò là kiến trúc sư trưởng của "con quái vật" trên, Tim Sweeney đã giúp giới phát triển game giảm chi phí và mô phỏng nhanh hơn, đồng thời làm lợi cho chính những sản phẩm game do Epic tự phát triển.

Chi Yufeng (Beijing PerfectWorld)

Thành lập từ 2004, đến nay công ty Beijing PerfectWorld đã trở thành một trong những tiếng nói của game châu Á với những tựa game như Thế Giới Hoàn Mỹ, Xứ Sở Thần Tiên, Tru Tiên và Tây Du Ký (PocketPet Journey West hay Ether Saga Online)... Không chỉ có thế, nhà phát triển này cũng không ngừng nỗ lực xuất khẩu game ra thị trường quốc tế. Chẳng hạn, Tru Tiên, Tây Du Ký và Xích Bích đã được cấp quyền phát hành tại Hàn Quốc.

Will Wright (EA Maxis)

Một trò chơi mới mẻ như Spore đã đưa người chơi đến một thế giới đa dạng, thấm đẫm tinh thần "tiến hóa" của vạn vật. Năng lực sáng tạo của cha đẻ SimCity và The Sims thật đáng kính nể!

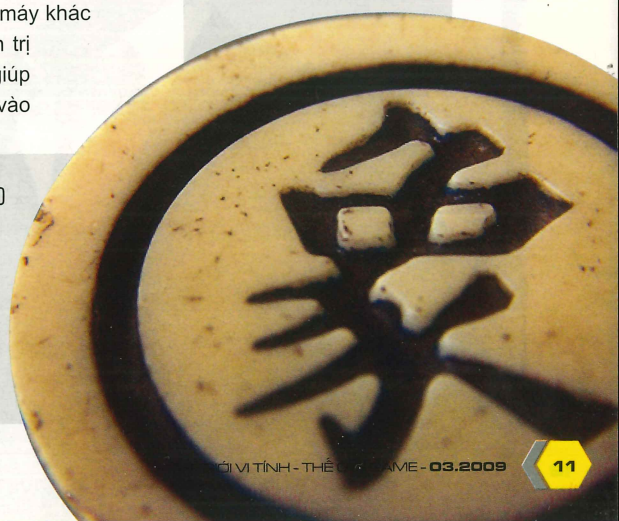
Ken Levine (2K Boston)

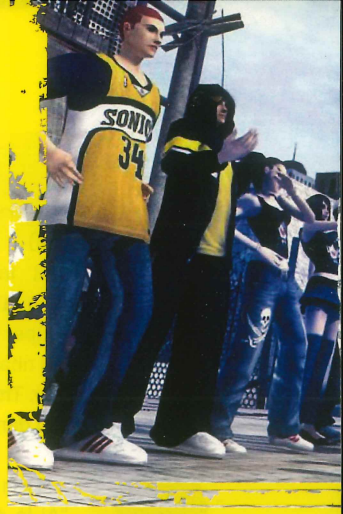
Mặc dù Bioshock được trình làng cuối 2007 nhưng tựa game này được nhắc nhiều trong 2008. Game này có cấu trúc nội dung dẫn truyện phức tạp nhất và tích hợp âm thanh, hình ảnh vào nội dung gameplay tương tác cao.

Ron Carmel & Kyle Gabler (2D Boy)

Tựa game "World of Goo" của 2 cựu nhân viên EA trên nền PC và WiiWare từng đạt điểm đánh giá Metacritic cao nhất cho game trên console của Nintendo. Đó là nguồn cảm hứng cho văn hóa DIY (Do It Yourself - tự làm lấy) trong giới phát triển game. Có ngày bạn sẽ mê những trái banh Goo.

GAME SI

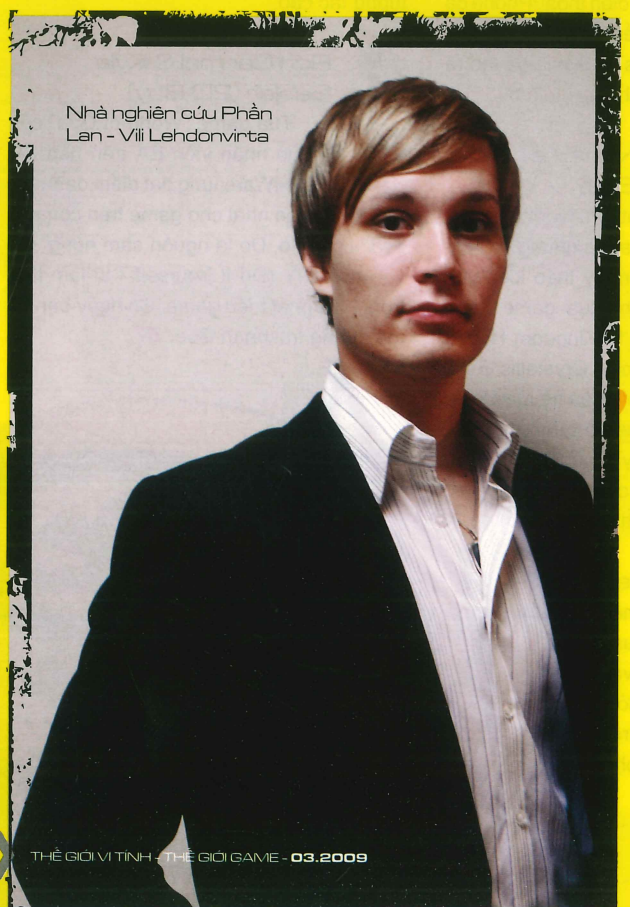




Động lực thực khi mua đồ ảo

Hàng hóa ảo có những tính chất gì? Động lực nào thúc đẩy người ta quyết định mua hàng ảo? Tuy những câu hỏi trên đã "cũ kỹ" nhưng đến nay chúng vẫn chưa tìm được lời giải đáp thỏa mãn. Gần đây, một nhà nghiên cứu Phần Lan - Vili Lehdonvirta - đã nỗ lực tìm ra một câu trả lời khá chi tiết.

Một hôm, tôi lấy làm lạ vì thằng em bỗng dưng "alo" hỏi tôi có tiền ảo cho nó trong game nhảy múa trực tuyến Audition hay không? Nó vốn khá giản dị, chơi game theo phong cách tiết kiệm, không đua đòi, se sua. Trước đây, tôi có đưa cho hắn thẻ nạp tiền game thì hắn cũng ném vào ngăn kéo chứ không thèm dùng. Hỏi ra, tôi mới biết hắn không thể không mặc áo quần ảo vì đó là "luật bất thành văn" của những cuộc thi đấu nhảy theo cặp đôi nam-nữ. Chơi game thi đấu nhảy kiểu tình nhân gì mà cặp kia là một nàng mặc áo đầm lộng lẫy cùng anh chàng "đầy nam tính" trong bộ tuxedo đen bóng, còn bên này là một nàng cũng thuộc loại "đẹp vì lụa ảo" cùng anh chàng (em tôi) mặc bộ đồ cũ rích từ thủa "mới chào đời"? Thế là chú em của tôi phải mất thêm nửa ngày để tuyển chọn một bộ đồ mới "tone sur tone" từ nón, tóc, áo xuống quần và giày.



Nhà nghiên cứu Phần Lan - Vili Lehdonvirta

"Người ta mua đồ ảo vì lẽ gì?" là câu hỏi ngày càng trở nên quan trọng đối với các nhà phát hành và cả người chơi. Có lẽ nhiều người sẽ phẩy tay và trả lời: "Dễ ợt vậy mà không biết. Nhu cầu mua đồ ảo một mặt dựa trên khả năng tạo ra lợi thế chơi game của vật phẩm đó, mặt khác dựa trên tính thẩm mĩ của vật phẩm đó".

Nếu câu trả lời đơn giản "dễ ợt" và chung chung như vậy thì có lẽ Vili Lehdonvirta đã không thực hiện bài nghiên cứu 15 trang và TGVT-Thế Giới Game (TGG) cũng chẳng buồn giới thiệu đến quí độc giả bài nghiên cứu này làm gì.

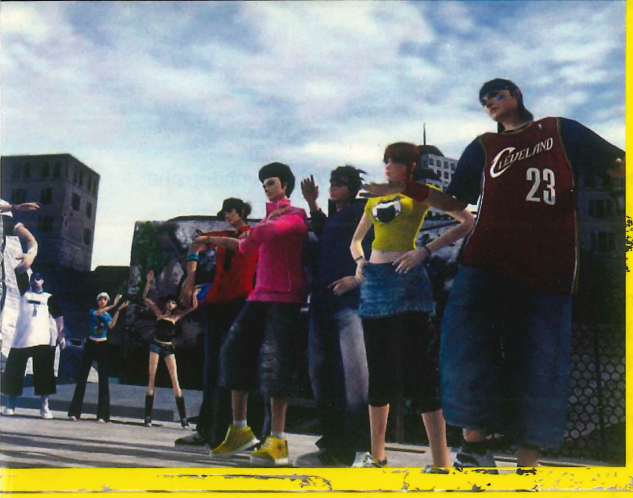
Những con số đáng chú ý

Thị trường hàng hóa ảo (đồ ảo, nhân vật ảo, tiền tệ ảo) toàn cầu đã từng được dự báo ở mức cao hơn 2,1 tỉ USD cho năm 2007. Việc bán đồ ảo để lấy tiền thật ngày càng trở thành một mô hình kinh doanh phổ biến không chỉ trong game trực tuyến và các thế giới ảo mà đã lan sang các hệ thống mạng và các dịch vụ trực tuyến chính thống đương đại khác như eBay (Mỹ), IRC-Galleria (Phần Lan), Cyworld (Hàn Quốc), Tencent QQ (Trung Quốc), Facebook (Mỹ). Con số trên có thể so sánh với doanh số của dịch vụ quảng cáo trực tuyến tại Mỹ năm 2007: 16,9 tỉ USD.

Ở Nhật, số liệu từ nhà nghiên cứu Nojima vào tháng 9/2005 cho thấy 32% các tựa game được khảo sát dùng việc kinh doanh hàng hóa ảo như mô hình doanh thu chính. Đến tháng 10/2006, tỷ lệ này đã tăng lên đến mức 60%. Các thế hệ mới nhất với tính năng "chơi qua mạng" của hệ máy video game console (Xbox, PlayStation, Wii) cũng đang thử nghiệm và vận hành mô hình kinh doanh hàng hóa ảo. Các nhà phân tích ước tính hiện tại (2009), qui mô của thị trường game trực tuyến bằng 1/5 thị trường game console. Theo DFC Intelligence, tổng doanh số dự báo của thị trường game trên nền PC ước đạt 19 tỷ USD vào năm 2013.

"Làng" nghiên cứu hàng hóa ảo

Tác giả cho biết không có nhiều bài nghiên cứu về hàng hóa ảo theo quan điểm kinh doanh và chỉ ra vài tác giả như Nojima, Oh và Ryu, Guo và Barnes. Tuy nhiên, các nội dung nghiên cứu của



các tác giả trên về game cũng ít nhiều liên quan đến các tên tuổi khác trong làng nghiên cứu về các thế giới kinh tế ảo như Fairfield, Lastowka và Hunter, Nick Yee, Edward Castronova.

Tác giả đã chỉ ra rằng, do mô hình kinh doanh hàng ảo quá mới, việc thiết kế hàng hóa ảo chủ yếu lại được các nhà thiết kế game và đồ họa thực hiện trong khi các nhà phát hành và vận hành chủ yếu huy động nhân sự vào các công việc như thiết kế quảng bá và tiếp thị tổng thể, định vị sản phẩm trong thế cạnh tranh và sở thích khách hàng. Vì vậy, những qui trình, kỹ thuật và công cụ để phân tích và đánh giá khách hàng nhằm tối đa hóa giá trị sản phẩm ít khi được áp dụng vào các hệ thống hàng hóa ảo. Nói cách khác, các hãng game (phát triển- developer, phát hành- publisher, vận hành- operator) chủ yếu chỉ lo cho sản phẩm lớn bên ngoài chứ chưa chú trọng nhiều đến các sản-phẩm-bên-trong-sản-phẩm.

Định nghĩa "hàng hóa ảo" (virtual goods)

Vili Lehdonvirta cho rằng "nên xem hàng hóa ảo (HHA) như một phân loại hàng hóa độc lập mới: HHA chính là loại hàng hóa "thỉnh thoảng" được tạo ra từ cảm hứng của các đồ vật trong thế giới thực, nhưng tuyệt nhiên không phải là các "phiên bản ảo" của đồ vật thực".

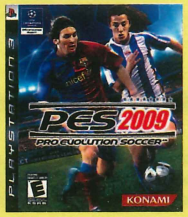
Điều gì khiến chiếc áo ảo trong Võ Lâm Truyền Kỳ khác với chiếc áo sơ mi Việt Tiến và tập tin nhạc mp3? Tác giả đồng ý với quan điểm của Fairfield về 3 tính chất của HHA. Đó là "tính loại trừ" (rivalrous). Đây là tính chất khiến HHA giống với đồ vật thật. Chẳng hạn, nếu bạn mặc cái áo đó rồi thì người khác không mặc được nó đồng thời với bạn nữa. Tuy nhiên, hai tính chất khác của HHA khiến nó càng trở nên tách biệt riêng là "tính tồn tại" (persistency) và "tính kết nối liên thông" (interconnectedness).

Các hệ thống tài sản ảo được Vili Lehdonvirta nghiên cứu

Tên hệ thống	Nhà phát hành/Nhà vận hành
Aapeli.com	Apaja, Phần Lan
Cyworld	SK Commuinications, Hàn Quốc
EVE Online	CCP Games, Iceland
Facebook	Facebook, Mỹ
Habbo hotel	Sulake, Phần Lan
IRC-Galleria	Sulake, Phần Lan
Jippii.com	Jippi, Phần Lan
Kart Rider	Nexon, Hàn Quốc
Maple Story	Nexon, Hàn Quốc
Second Life	Linden Research, Mỹ
Snow War	Sulake, Phần Lan
Special Force	Nexon, Hàn Quốc
Ultima Online	Electronic Arts, Mỹ
World of Warcraft	Blizzard, Mỹ

Khai trương phòng game Play Station 3 (LCD 32 inch) tại 12B ngõ 515 Hoàng Hoa Thám - HN

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP3000: 3 triệu 4 / XB360 Arcade: 6 triệu (Bảo hành Red Ring 12 tháng)
WII: 4 triệu 8 / NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 5 / PS3 80GB: 7 triệu

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ **(400 games)**
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- **Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)**
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

PS3 80GB DualShock

Chi nhánh Hotgame tại Hải Phòng: Số 100 đường Đại học dân lập Hải Phòng (Điện thoại: 0915.559.664)

Các tính chất của hàng hóa ảo với vai trò tác nhân đối với các quyết định của người mua	
Các tính năng sử dụng	Hiệu năng (performance) Chức năng (functionality)
Các tính năng khoái cảm Các tính năng xã hội	Hình thức và âm thanh Tiểu sử, huyền thoại (background fiction) Nguồn gốc xuất xứ (provenance) Khả năng tùy biến (customisability) Khác biệt văn hóa Thương hiệu (branding) Mức độ quí hiếm (rarity)

Bộ quần áo ảo có thể sẽ tồn tại trong một khoảng thời gian nhất định. Và để thấy và nhìn ngắm chúng, người chơi và bạn bè chơi cùng phải cùng nối mạng.

Nghiên cứu của Vili Lehdonvirta

Tác giả đã tìm hiểu 14 hệ thống tài sản ảo (virtual assets platform) và đã đi đến một hệ thống chi tiết hơn các nhà nghiên cứu đã đề cập ở trên về tính chất các vật phẩm ảo gây ảnh hưởng đến quyết định mua bán hàng hóa ảo.

Tác giả đã chỉ ra 3 nhóm tính chất lớn của 1 vật phẩm ảo: tính sử dụng (functional attributes), khoái cảm (hedonic atrributes) và xã hội (social attributes).

Về ý nghĩa thuật ngữ, tính sử dụng được hiểu như "giá trị sử dụng" trong lý thuyết của chủ nghĩa Marx. Nếu diễn đạt bằng ngôn ngữ tiếp thị hiện đại, tính sử dụng được hiểu như tính năng (features) và hiệu năng (performance) hay là "lợi thế được lượng hóa và thể hiện bằng con số". Chẳng phải trong game, nhân vật mạnh hơn sẽ có giá hơn nhân vật yếu hơn? Kiếm sắc phải hơn kiếm cùn. Ngựa nhanh đắt hơn ngựa chậm. Nếu ai cũng mạnh thì biết ai là người mạnh nhất?

Trong khi tính sử dụng được phân biệt rạch ròi thì tính khoái cảm và tính xã hội lại hay đi cùng nhau. Vì vậy, khi đưa ra 9 tính chất của HHA, Lehdonvirta không tách biệt tính khoái cảm và tính xã hội. Hệ thống tính chất này được xem như một sự phát triển mở rộng nghiên cứu dựa trên các hệ thống của những nhà nghiên cứu đi trước như Nojima, Oh và Ryu.

Cả 3 nhóm tính năng nói trên đều cùng tồn tại trong một món đồ ảo. Chẳng hạn, một thanh gươm trong game có tính sử dụng (hiệu năng- sắc bén, chức năng – chống quái vật Undead và Deamon), tính khoái cảm (vẻ ngoài mạnh mẽ- có tia lửa điện chạy xung quanh, có âm thanh gió rít đi cùng, có thể thay màu chuôi kiếm), tính quí hiếm (chỉ có 1 cây gươm trong toàn vương quốc), thương hiệu (có khắc trên chuôi kiếm hình vẽ gia huy của dòng họ hiệp sĩ Lancelot) v.v.

Hạn chế và những gợi ý

Tác giả cho biết còn nhiều hạn chế trong bài nghiên cứu này. "Chín tính chất có thể được phân loại chi tiết và nhỏ hơn nữa," ông viết. Lehdonvirta nhấn mạnh bài nghiên cứu này lấy HHA làm trọng tâm nghiên cứu, so với trọng tâm người tiêu dùng của các nghiên cứu khác, đồng thời chỉ ra một hướng đi mới: các nền tảng hay hệ thống vận hành hàng hóa ảo (platform).

Bạn đọc có thể tải về bài nghiên cứu 15 trang của Lehdonvirta, Viện CNTT Helsinki (Phần Lan) cùng các đường dẫn các tài liệu tham khảo tại

http://www.hiit.fi/~vlehdonv/documents/Virtual%20item%20purchase%20drivers.pdf

YÊN KHÊ

Chọn áo quần trong thế giới ảo

Một người chơi Habbo Hotel cho biết: **"Nói về phong cách hiện tại của tôi, lý do tôi đội nón vàng là bởi màu vàng gần giống với màu ưa thích của tôi: vàng kim. Màu trắng có thể đi với mọi màu khác nên tôi chọn quần trắng. Màu tóc tôi chọn cũng là vàng với lý do như chọn nón. IRL (trong đời thực), tôi không thích mặc quần lửng và đội nón cùng lúc nhưng trong Habbo, vẻ ngoài như thế trông có vẻ dễ chịu".**

Thế giới đang thay đổi cùng *game*!

Trong khuôn khổ chuyến làm việc với các trường đại học Việt Nam liên kết với đại học Carnegie Mellon (CMU, Hoa Kỳ) về đào tạo ứng dụng thiết kế CNTT, giáo sư Don Marinelli, giám đốc trung tâm Giải Trí CMU đã đến Đà Nẵng. Trong bài nói chuyện sáng 17/2/2009, với đề tài "Sự chiến thắng của giới làm game", ông đã chuyển tải thông điệp: Thế giới đang thay đổi cùng game và giới trẻ không nên bỏ lỡ cơ hội ấy!

Khởi đầu ý kiến của mình, GS. Don tuyên bố: Thế giới giải trí toàn cầu đang chứng kiến 1 cuộc cách mạng lớn từ chuyển biến trong lĩnh vực thiết kế game. Ông nhấn mạnh, thế giới game, qua bàn tay nhào nặn của các nhà sản xuất, đã tạo nên những ảnh hưởng còn to lớn hơn cả thế giới điện ảnh với đỉnh cao Hollywood. Đặc biệt, quá trình ấy chỉ diễn ra trong thời gian ngắn, cùng với cuộc cách mạng số và nền công nghiệp Internet toàn cầu.

Người đồng sáng lập nên trung tâm Giải Trí (ETC) thuộc CMU đã nêu chính những bài học trong nhiều năm làm việc của mình để minh chứng rằng nền công nghệ video và kỹ thuật số trong ngành game đã phát triển ở các nước phương Tây vượt qua tiên liệu của nhiều người, đánh đổ quan niệm cho rằng game là trò giải trí tầm thường. Đến nay, có đến 65% gia đình ở Mỹ chơi game qua máy tính hay các thiết bị game và con số này đang gia tăng tương tự ở các nước châu Á và trên toàn thế giới.

GS. Don cũng nhấn mạnh ý nghĩa của thực tế phát triển ấy đối với giới trẻ hiện nay. Đó chính là cơ hội và là thành quả quan trọng của những thế hệ trẻ, bởi phần lớn những gương mặt đang tạo nên cuộc sống phong phú, hấp dẫn của thế giới ảo trong game đều rất trẻ. Tuy những "thánh địa" đầu tiên của nền công nghiệp game khởi điểm từ những trung tâm như ETC nhưng hành trình tiếp nối và thăng hoa thành quả ấy lại hiện diện ở nhiều quốc gia và khu vực khác. Nền công nghiệp giải trí game không chỉ gói gọn trong những máy console mà còn là những máy PC, điện thoại di động, thiết bị cầm tay và nhất là trên mạng Internet. Chính những người trẻ, đầy sáng tạo, tìm tòi và dám phá vỡ mọi quy tắc có sẵn trong dòng chảy mạnh mẽ của nền công nghiệp CNTT đã làm nên điều kỳ diệu ấy.

Bởi vậy, những người đi trước như ông Don hiểu rằng cần phải có sự hỗ trợ, đốc thúc giới trẻ để giúp cuộc cách mạng chuyển hóa giải trí thế giới tăng thêm nhiều màu sắc. Những chương trình đào tạo tại CMU và cụ thể qua ETC đều thể hiện sự linh hoạt, hấp dẫn với những học viên trẻ, đòi hỏi sự chấp nhận thách thức sáng tạo không ngừng, óc tưởng tượng đột phá nhưng cũng tạo ra nhiều cơ hội thử nghiệm tài năng, ý chí để họ làm cho nền công nghệ chế tác game ngày càng phát triển.

Trên những cơ sở lý luận đó, GS. Don đã đặt ngược câu hỏi, liệu giới trẻ Việt Nam, những sinh viên đang nghe ông nói có cảm nhận đủ tinh thần biến chuyển ấy, để không tự bỏ lỡ cơ hội của mình khi có những cơ hội tiếp cận những gì đã trình bày. Vấn đề là những bạn trẻ hôm nay chỉ "nhận biết" thế giới giải trí qua những game họ có, bỏ phí thời gian chỉ để giải trí, hay nên cùng xắn tay áo để nhập cuộc, cùng làm phong phú và đẹp đẽ hơn những giấc mơ kỳ diệu mà thế giới ảo mang lại. Chỉ khi nhận thức trách nhiệm san sẻ đó là của mình, sinh viên và những bạn trẻ Việt mới không bỏ phí tuổi trẻ để tham gia cuộc cách mạng giải trí số, qua đó làm thay đổi mạnh mẽ hơn nền công nghệ giải trí và ứng dụng CNTT tại Việt Nam.

GS. Don cũng nêu 2 ngộ nhận lớn cần phải phá vỡ. Nhiều người cho rằng game chỉ thuộc về trò trẻ nít; và chỉ dành cho "bọn con trai". Những kết quả điều tra tại Mỹ đã chỉ ra, những người chơi game nhiều nhất lại có độ tuổi đến 35, những người hay đi mua game mới thuộc về độ tuổi 40. Có đến 33% game thủ đang đắm chìm trong thế giới ảo là nữ, không ít là phụ nữ thành đạt. Tất cả cho thấy không phải nhu cầu giải trí thế giới "già đi", mà là sức hút của công nghiệp game đã lan tỏa rộng hơn.

Không có lý do gì để thế hệ trẻ không nhìn thấy điều đó, không xem đó là vận hội, không đặt ra các tiêu chí hành động mới, những niềm tin thành công mới. Hãy kiến tạo thế giới ảo bằng chính cuộc sống mình đang trải nghiệm, qua đó làm cho tâm hồn và tài năng mở rộng hơn, vì theo ông, đỉnh cao thế giới game là sức sống tuổi trẻ và những bạn trẻ Việt Nam nên nhìn lại cách giải trí của mình để hướng đến đỉnh cao ấy, G.S Don kết luận.

THANH NGUYÊN

Khai mở server Kiến Nghiệp

Để chào đón năm 2009, Tam Quốc Chí Online có một món quà dành cho tất cả các Anh Hùng Tam Quốc: Server mới Kiến Nghiệp sẽ chính thức mở cửa vào quí 2 của năm 2009 và nâng cấp phiên bản 7.0 cho game Tam Quốc Chí online. Phiên bản 7.0 sẽ bổ sung thêm các chiến trận mới để thử thách các Anh Hùng trên con đường trở thành Đế Vương trong Tam Quốc Chí.

Có thể nói, điểm độc đáo và thu hút nhất của Tam Quốc Chí Online là hệ thống chiến trận đa dạng và đặc sắc, khẳng định một phong cách riêng biệt nhưng có thể đáp ứng được nhu cầu chinh chiến của tất cả các Anh Hùng:

1. Chiến trận đối kháng: là nơi các Anh Hùng chiến đấu với nhau để giành lấy phần thưởng giá trị từ chiến trận.

- Di Lăng (giành cho level 30 đến 60)

- Xích Bích (giành cho level 50 trở lên)

- Hà Mạnh Quan (giành cho level 50 trở lên)

2. Chiến trận lập quốc: các Anh Hùng sẽ chiến đấu với 2 anh em Viên Thuật – Viên Thiệu để tìm về các "Báu Vật" lập quốc

- Thọ Xuân: chiến đấu với Boss Viên Thuật (giành cho level 80 trở xuống)

- Quan Độ: chiến đấu với Boss Viên Thiệu (giành cho level 80 trở lên)

3. Chiến trận khiêu chiến: đòi hỏi các Anh Hùng phải thành lập các tổ đội để khiêu chiến với các Boss cực "Khủng" để tìm về những trang bị - vũ khí siêu cấp.

- Phàn Thành cứu viện (level từ 50-80): các Anh Hùng sẽ vào vai cứu viện của Quân Tào Tháo đi giải cứu tướng quân Tào Nhân đang bị vây hãm ở Phàn Thành

- Trường Bản Pha (level 70 trở lên): các Anh Hùng trong game Tam Quốc Chí sẽ vào vai Triệu Vân đi cứu A Đẩu – con trai Lưu Bị.

- Hoàng Cân (level 90 trở lên): 3 anh em Trương Giác, Trương Bảo, Trương Lương lại một lần nữa quấy nhiễu sự an bình của thế giới Tam Quốc, các Anh Hùng lại sát cánh cùng nhau để chiến đấu chống lại 3 anh em này.

- Hỏa Long (level 90 trở lên): ác thú tồn tại trên ngàn năm đang cố phá hủy phong ấn để thoát ra, đây là một nguy cơ rất lớn đối với thế giới Tam Quốc, triều đình đã huy động tất cả các Anh Hùng tiêu diệt ác thú này trước khi nó phá hủy thế giới Tam Quốc.

Và còn nhiều chức năng khác cực kỳ hấp dẫn trong game Tam Quốc Chí Online nhưng ngay từ bây giờ, các Anh Hùng hãy đăng nhập vào trang website **http://3k.playpark.vn** để bắt đầu tham gia và trải nghiệm những cảm giác chinh chiến như thật của Tam Quốc Chí Online.

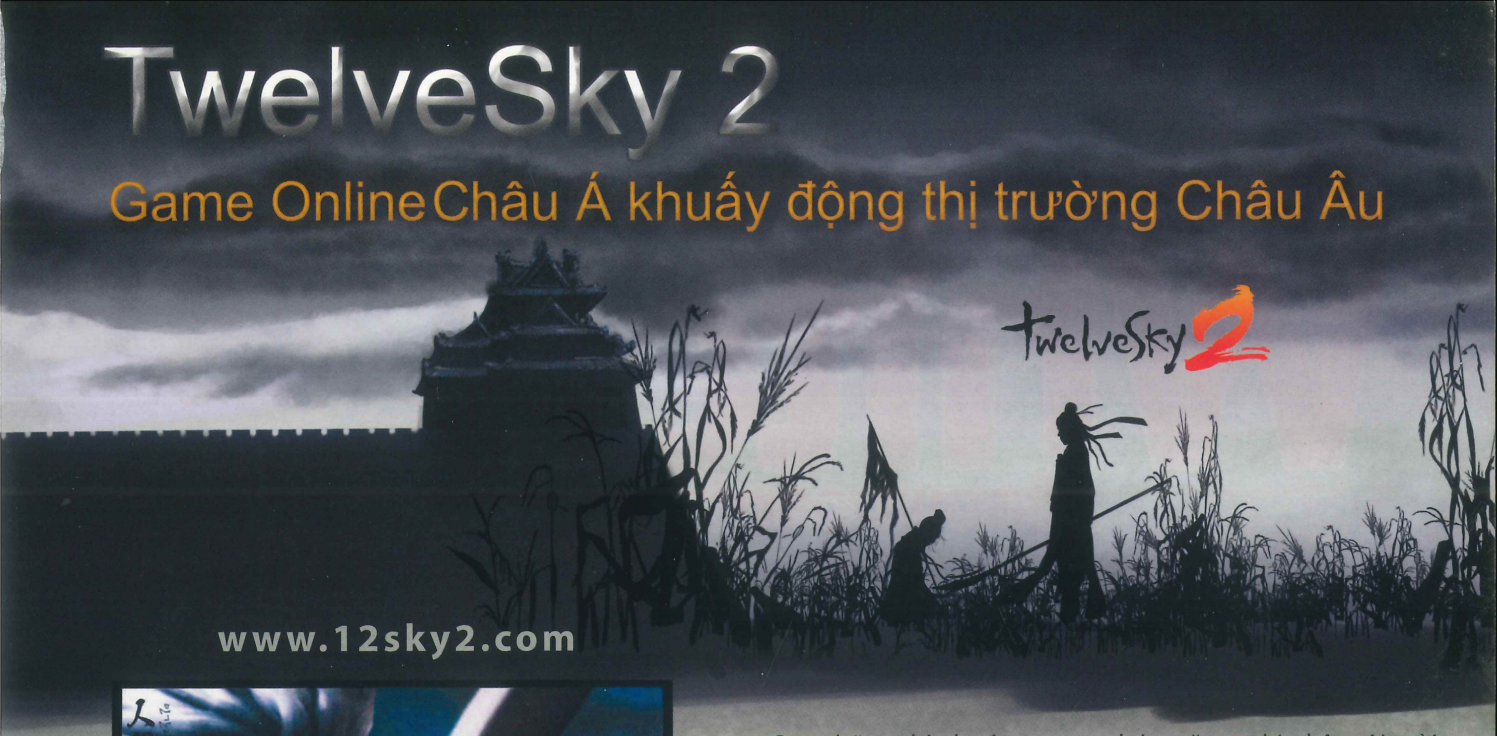
Mọi chi tiết liên hệ:

http://3k.playpark.vn

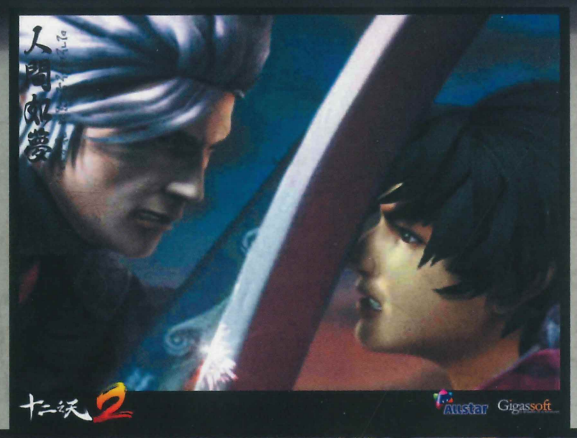
Phát hành bởi ASIASOFT PLAY@PARK The World of Play

TwelveSky 2

Game Online Châu Á khuấy động thị trường Châu Âu



www.12sky2.com



Sau những thành công rực rỡ tại thị trường Châu Á, MAYN - Interactive đã chính thức Close Beta vào ngày 23/2/2009 tại thị trường Châu Âu. Có thể nói đây là một quyết định táo bạo của nhà phát hành khi các game mang phong cách Á Châu rất "khó nuốt" tại châu lục này.

Những tính năng độc đáo của TwelveSky2 được xây dựng trên nền tảng cuộc chiến sống còn và sự liên minh tồn tại. Trong TwelveSky2, tính cạnh tranh luôn được đề cao. Gigasoft muốn đưa người chơi vào những trận đánh dường như bất tận trong TwelveSky2 bằng cách kết hợp trên dòng tư tưởng văn hóa phương Đông cùng kĩ thuật chiến đấu như một Samurai kiêu hãnh. TwelveSky2 mang đến cảm giác sinh tử qua từng nhát chém dứt khoát hạ gục đối thủ cùng sự huyền bí đến từ các Clans (Môn phái): Imperial Dragon, Royal Snake và Firece Tiger. Mỗi môn phái trong TwelveSky2 đều có một giai thoại riêng biệt về nguồn gốc và gắn liền với cốt truyện hình thành.

Một trong nhiều điểm đặc biệt trong TwelveSky2 mà gần như chưa một game online nào xuất hiện - Đó là chức năng phi thân. Người chơi hoàn toàn có thể phóng vút lên bầu trời với tốc độ cực nhanh như một ninja thực thụ và giữ cân bằng trên không trung đủ lâu để cảm nhận tòan cảnh TwelveSky2 rực lửa nhưng vẫn không thiếu chất huyền bí.

Một điều thú vị là NPH MAYN - Interactive luôn khuyến cáo đây là một dòng game "For the Mature - Dành cho người trưởng thành" vì TwelveSky2 gắn liền với những cuộc chiến sinh tử đẫm máu và những hình ảnh chỉ dành cho 18+.

Trong thời điểm này, TwelveSky2 có cả lợi thế và bất lợi khi tấn công một thị trường khó tính và có rất nhiều game thủ chuyên nghiệp như Châu Âu. NPH MAYN - Interactive chắc hẳn phải rất tự tin và có những "chiêu bài" riêng để TwelveSky2 Close Beta vào ngày **23/2/2009** vừa qua và để dành thắng lợi tại thị trường này. Còn tại Việt Nam thì Twelvesky2 đang được bàn luận trên rất nhiều diễn đàn, thu hút khá đông lượng độc giả đón đọc và bình luận.

Chúng ta hãy chờ xem những bước tiếp theo của TwelveSky2.

Shaun White Snowboarding

TRANH TÀI CÙNG SHAUN WHITE

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	03/12/2008
ESRB	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 3.0Ghz, RAM 1GB, VGA 256MB GF6800 / ATI X1600, HDD 8GB, XP/Vista, 2 DVD
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Core 2 Duo 2.0 Ghz, RAM 2GB, VGA Geforce 8600 256MB+

"TƯỞNG RẰNG SỰ KẾT HỢP GIỮA ĐẠI GIA UBISOFT CÙNG SIÊU SAO SHAUN WHITE SẼ THỔI MỘT LUỒNG GIÓ MỚI VÀO THỂ LOẠI THỂ THAO MẠO HIỂM QUA TỰA GAME SHAUN WHITE SNOWBOARDING (SWS), THẾ NHƯNG MÀN TRÌNH DIỄN MÀ NGƯỜI CHƠI NHẬN ĐƯỢC CHƯA ĐỦ SỨC THUYẾT PHỤC, NHẤT LÀ ĐỐI VỚI NHỮNG FAN ĐAM MÊ TỐC ĐỘ..."

Shaun White là cái tên rất nổi tiếng trong làng thể thao thế giới ở bộ môn trượt ván trên dốc núi tuyết. Anh giành được khá nhiều giải thưởng ở các giải đấu quốc tế và được giới trẻ hâm mộ cuồng nhiệt. Tương tự thương hiệu Tony Hawk đã gặt hái nhiều thành công khi chuyển thể qua game, Ubisoft đã đưa danh tiếng của Shaun White vào SWS nhằm đáp ứng nhu cầu thi đấu cùng thần tượng của đông đảo các fan.

DẠO ĐẦU THÚ VỊ

Mở đầu game, sau một màn dạo chơi trên đỉnh núi tuyết bạn sẽ được xem một đoạn phim cắt cảnh. Nội dung của đoạn phim cho biết Shaun White đang tìm kiếm những tay trượt ván có tiềm năng và may mắn thay anh ta nhìn thấy ở bạn nhiều tố chất đặc biệt. Để có được cái gật đầu công nhận của Shaun, bạn phải tự chứng tỏ bản lĩnh của mình bằng cách thu thập đủ những đồng xu nằm rải rác trên các sườn núi và tham gia những sự kiện thi đấu. Nhưng trước khi bắt đầu bạn vẫn còn một vài việc phải giải quyết. Đầu tiên là chọn cho mình một diện mạo. SWS cung cấp cho người chơi khá nhiều tùy chọn để xây dựng nhân vật của mình. Từ khuôn mặt, giới tính cho đến trang phục như quần áo, giày dép, mũ, kính bảo hộ, ba lô và tất nhiên là cả tấm ván trượt. Sau khi hoàn thành nhân vật theo phong cách của riêng mình, việc kế tiếp bạn cần quan tâm là cách thức điều khiển. Tin buồn cho người chơi đây: nếu bạn không sở hữu một tay cầm (gamepad) loại thông thường hoặc tay Xbox 360 dành cho PC thì việc thao tác với nhân vật sẽ gặp chút ít phiền phức, do cách đặt vị trí của các phím trên keyboard khá xa nhau và không được thuận tiện cho lắm. Gamepad sẽ giúp bạn thực hiện những tuyệt kỹ của dân trượt ván dễ dàng và hiệu quả hơn rất nhiều.

Có 4 bản đồ tương ứng với 4 dãy núi tuyết lớn trong SWS bao gồm Park City, Europe, Japan và Alaska. Thú vị ở chỗ bạn được tự do khám phá mọi ngóc ngách của các dãy núi mà hoàn toàn không bị giới hạn về thời gian hoặc lộ trình quy định sẵn. Để di chuyển đến những khu vực khác trên sườn núi, bạn có thể sử dụng trực thăng hoặc vừa đi vừa ngắm cảnh thông qua hệ thống cáp treo. Cuộc đua sẽ bắt đầu khi bạn lên đến đỉnh núi, ban đầu đường đua rất quang đãng nhưng càng về sau xuất hiện càng nhiều chướng ngại vật, vách đá. Sau đó bạn sẽ "chạm trán" những khu rừng với mật độ cây cối dày đặc và bạn phải vận dụng khả năng khéo léo của mình để luồn lách qua các vật cản càng điệu nghệ càng tốt. Khi thực hiện được những pha lách mình trong gang tấc (near miss) hay duy trì được tốc độ nhanh (power speed) bạn sẽ được cộng thêm một lượng điểm phong cách (style points) phục vụ cho việc đánh giá thứ hạng trên bảng tổng sắp ở mỗi chặng đua. Ngoài ra khi bạn đang "treo" mình trên không trung hay trượt trên các chướng ngại vật có tiếp diện nhỏ, hãy ra sức biểu diễn những chiêu nhào lộn, bắt chéo chân thật đẹp mắt.

NHỮNG HẠT SẠN KHÔNG ĐÁNG CÓ

Một khi đã nhuần nhuyễn các kỹ năng cần thiết, đó là lúc bạn nên tham gia các sự kiện (challenge) trong game. Nhiệm vụ chính của bạn là giành cho được 4 loại huy chương khác nhau tùy thuộc vào điểm số style mà bạn đạt được. Trong cuộc đua này, bạn phải thử sức cùng các đối thủ máy (AI) hoặc người chơi khác. Thế nhưng hiếm khi bạn gặp phải tình trạng thua cuộc vì cho

ƯU

- Đồ họa đẹp.
- Chế độ chơi mạng tốt và vui nhộn.

KHUYẾT

- Số lượng map ít.
- Lối chơi ít cải tiến.

dù điểm số của bạn đứng chót bảng, bạn vẫn có thể đạt được 1 loại huy chương nào đó (ví dụ, do có thời gian đua nhanh nhất trong chế độ Death Race...). Phong cách "mọi người cùng thắng" này không làm hài lòng một số người chơi khó tính.

Nửa đầu game, bạn sẽ thấy những vòng đua diễn ra cực kì phấn khích khi phải so kè nhau từng điểm số. Nhưng càng về sau mức độ hấp dẫn càng giảm dần nhất là khi bạn trang bị được ván trượt loại xịn giúp bạn dễ dàng bỏ xa đối thủ với tốc độ siêu nhanh và những cú nhảy siêu cao. Thắng bại giờ đây không còn phụ thuộc nhiều vào kỹ năng nữa khiến giá trị của game giảm sút khá nhiều, thậm chí có cảm tưởng như SWS được ghép từ 2 mảnh hoàn toàn khác biệt vậy. Kế đến, bạn có thể cảm thấy một chút sự hiện diện của yếu tố platform trong việc thu thập đồng xu. Nó vô tình "ép" người chơi phải thực hiện cho kì được một vài kỹ thuật khó nhiều lần mới có thể lấy được các đồng xu cần thiết. Nếu chưa kiếm đủ lượng xu quy định, bạn sẽ không thể tiếp diễn cốt truyện của game và việc phải "cày" nát sườn núi với bản đồ thu nhỏ (mini-map) không thân thiện lắm phần nào gây khó chịu cho những người lần đầu tiếp xúc với SWS.

Khi lối chơi đang tuột dốc thì phần chơi mạng đã cứu SWS một bàn thua trông thấy. Bạn có thể tranh tài cùng bạn bè ở nhiều hạng mục khác nhau với lượng người chơi tối đa lên đến 16 người. Bạn được quyền chỉ định những người mà bạn mong muốn chơi cùng bằng cách gửi một lời mời (invitation) đến họ rồi chờ nhận phản hồi. Cách thức hoạt động của cơ chế gửi nhận thông tin giữa người chơi được nhà phát triển chăm chút khá tốt, thoải mái khi sử dụng. Bạn có thể thực hiện bất cứ kỹ thuật gì mình thích trên đường đua, thậm chí làm ngã đối phương bằng cách ném những trái banh tuyết về phía họ (được cộng điểm). Cảnh tượng 16 vận động viên di chuyển bát nháo trên màn hình và ra sức "nhả đạn" tấn công lẫn nhau thực sự rất vui nhộn. Hãy tận hưởng những phút giây thư giãn ấy vì bạn sẽ không cảm thấy thế nếu chơi offline.

ẤN TƯỢNG HÌNH ÂM

3 trong 4 dãy núi của SWS đều là sản phẩm hư cấu, duy chỉ có dãy Park City được dựng dựa trên kiểu mẫu ở một khu nghỉ mát tại Utah. Chúng có vẻ đẹp khiến bạn không ít lần dừng lại chỉ để ngắm nhìn. Những đỉnh núi tuyết trắng xóa, cao vời vời được điểm xuyến thêm vài hàng thông thẳng tắp trông rất hùng vĩ. Bề mặt tuyết nhìn rất thật, bạn có thể cảm nhận được sức nặng của nhân vật và tấm ván trượt mỗi khi tiếp đất hoặc để lại phía sau những vệt dài chi chít. Khâu đổ bóng khá tốt nhưng mặt trời và bầu trời trông hơi giả tạo. Thật tuyệt vời khi bạn ngồi trên ghế cáp treo và phóng tầm mắt ra xa để ngắm cảnh, chỉ tiếc là số lượng map của SWS quá ít. Nhân vật có độ chi tiết vừa phải và những gì bạn tạo dựng lúc đầu đều phản ánh rõ nét lên từng bộ phận của chúng. Ngoài ra thiếu mất cơ chế làm mờ cảnh (blur) nên cảm giác về tốc độ hầu như không có dù bạn đang lao đi như tên bắn. Giao diện người dùng cũng như hệ thống menu được vẽ bằng nhiều họa tiết nghệ thuật sành điệu và đẹp mắt. Camera có thể tùy nghi điều chỉnh nên bạn dễ dàng xác lập cho mình một góc nhìn ưng ý. Tóm lại SWS là một game có đồ họa đẹp và nhẹ.

Nếu bạn là fan dòng nhạc Rock thì có lẽ bạn sẽ hợp gu với chất âm của SWS. Nhạc nền khá đồng đều khi phát những ca khúc của các ban nhạc nổi tiếng như Gil Scott-Heron, Goldfinger. Bên cạnh đó cũng có vài tác phẩm gào thét những từ ngữ vô vị nhưng có lẽ không ảnh hưởng nhiều vì bạn còn phải tập trung cho cuộc đua. Hiệu ứng âm thanh tốt, nhất là khi có tiếng tuyết lở "đuổi" sát sau lưng bạn. Lồng tiếng không phải là khâu chủ đạo nhưng cũng góp phần khiến người chơi vui thích qua những lời thoại dí dỏm của tuyến nhân vật.

TÀM TẠM!

SWS có lối chơi khá lý thú nhưng do không có đổi mới nên càng về sau càng làm người chơi nản chí. Việc ứng dụng khập khiễng yếu tố platform khiến game mất điểm trước một bộ phận người chơi. Có thể bạn sẽ kiên nhẫn hoàn thành game, nhưng sau đó chắc hẳn bạn không muốn quay trở lại hoặc nếu có thì chỉ để so tài trượt ván cùng chơi tuyết với bạn bè trong phần chơi mạng mà thôi.

ĐẮC HOÀI

SỨ MẠNG ANCHORAGE

FALLOUT 3

OPERATION ANCHORAGE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

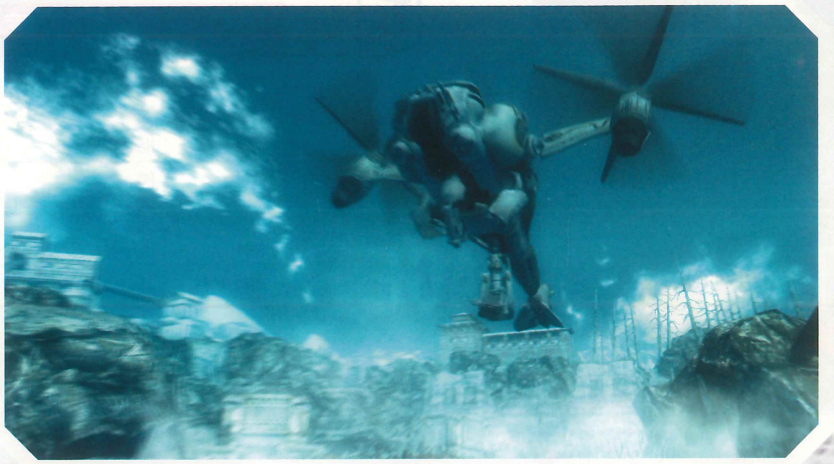
Operation Anchorage là bước tiến mới nhất thời hậu Fallout 3. Trong đó, người chơi được dẫn dắt đến vùng đất Capital Wasteland lạnh lẽo, ẩn giấu nhiều bí mật.

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Bethesda Softworks		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,4GHz
Bethesda Game Studios		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB NVIDIA 6800 / ATI X850
Nhập vai			
NGÀY PHÁT HÀNH	27/01/2009		
DUNG LƯỢNG	1 CD	HDD	5GB
ESRB	Mature	OS	Windows XP/Vista

Operation Anchorage, gói nội dung tải về đầu tiên dành cho trò chơi nhập vai Fallout mà Bethesda từng hứa hẹn, đã ra mắt, bắt đầu với một số nhiệm vụ tương tự trước đây. Bằng thiết bị PIP-Boy, người chơi bắt được tín hiệu cầu cứu phát ra từ các nhóm Brotherhood Outcasts, lần theo dấu tín hiệu và giúp họ chống lại đám quái vật đang tấn công dữ dội. Quá trình giải cứu thành công, họ sẽ đưa bạn về căn cứ đang chiếm giữ - nhưng không phải là để ăn mừng mà là đối mặt với một thử thách khác: một chương trình huấn luyện dành cho các lực lượng vũ trang. Họ cần bạn sử dụng thiết bị PIP-Boy hoàn thành chương trình huấn luyện trên để có thể mở được kho chứa vũ khí nằm sâu trong căn cứ.

Người chơi sẽ được đưa đến vùng đất Capital Wasteland đầy băng tuyết, chuyên dùng để huấn luyện cho các binh sĩ tinh anh và chuẩn bị cho mọi diễn biến xảy ra trên chiến trường. Bạn sẽ gặp trung sĩ Benjamin Montgomery, người đồng hành đồng thời là người có khuôn mặt thân thiện duy nhất mà bạn gặp. Khởi đầu, bạn chỉ được trang bị súng ngắn có gắn ống giảm thanh và món đồ Stealth Boy, do đó sự thận trọng lúc nào cũng tốt hơn lòng dũng cảm khi mà trang bị khá nghèo nàn và hỏa lực yếu. Toàn bộ chương trình huấn luyện đều là ảo được mô phỏng theo thực tế, không có loại vũ khí hay vật dụng nào có thể mang thêm. "Ác" hơn, đối thủ cũng không thực nên bạn sẽ không có cách nào thu thập chiến lợi phẩm mà chỉ có thể chăm chú tìm kiếm các điểm tiếp tế rải rác khắp bản đồ.

Tình thế trên buộc người chơi phải suy nghĩ về các chiến thuật áp dụng trên một chiến trường không có sự góp mặt của các loại phương tiện, vũ khí thông dụng. Đó là một sự chuyển biến cực lớn so với cách chơi Fallout thông thường, chính sự khác biệt này làm cho toàn bộ màn chơi trở nên vô cùng thú vị và tươi mới. Những gì diễn biến tiếp theo giống như là sự kết hợp và pha trộn gameplay giữa các tựa game nổi tiếng như Metal Gear Solid, Rainbow Six và thậm chí có một chút hơi thở của Call of Duty (mặc dù các tựa game kể trên thuộc thể loại hành động). Cao trào của cảnh chơi này là khi bạn thâm nhập sâu các cứ điểm của đối phương,



cẩn trọng trong việc dò đường và giữ chắc cò súng đối phó với các toán binh sĩ được vũ trang tận răng.

Tiếp đó, người chơi sẽ được giao một loạt các nhiệm vụ mới, ví dụ tiến hành một cuộc tấn công vào đầu não của đối phương và vài mục tiêu cần phải cho "biến mất" trước. Đó có thể là trạm cung cấp xăng cho các siêu chiến xa Chimeras có thể thổi bay các toán bộ binh trong nháy mắt, một trạm liên lạc hoặc trạm điều khiển không lưu. Phá hủy những mục tiêu này sẽ khiến đối phương không thể gọi không quân hỗ trợ và đẩy các toán quân tiếp viện hoàn toàn lâm vào thế bị động và rối loạn. Chướng ngại cuối cùng là một màn chắn từ trường bảo vệ cơ quan đầu não của đối phương. Người chơi sẽ phải tìm cách kiểm soát nó nếu muốn phe mình đạt được mục tiêu chiến thắng lớn nhất đã đề ra.

Trong khi thực thi nhiệm vụ, người chơi được quyền điều khiển nhóm quân của mình. Nhóm này không bị cố định và bạn có thể thay đổi bất kỳ thành viên nào vào thời điểm cần thiết. Nếu đối mặt với một cứ điểm mạnh về phòng thủ được trang bị hỏa lực hạng nặng, sẽ khôn ngoan hơn nếu bạn mang theo Sentry Bot cùng một thành viên trang bị súng phóng tên lửa. Những ai yêu thích lối đánh từ xa, có thể mang theo một tay súng bắn tỉa trong đội hình, đồng thời cho bộ binh ngăn cản những kẻ lạ mặt đến gần. Vì vậy, sự sinh động chưa từng có trong Fallout làm cho game trở nên hấp dẫn hơn, thể hiện cách chọn và điều phối các binh chủng để có phong cách thực hiện nhiệm vụ tốt nhất. Trong Operation Anchorage cũng có thêm một số loại quái vật, tuy nhiên chúng chẳng mấy đa dạng. Mặt khác, gói nội dung mở rộng này không phải là một bản mở rộng đúng nghĩa, vì thế các màn chơi diễn ra khá nhẹ nhàng - nó không đơn thuần là một màn chơi đơn mà còn có nhiều nhiệm vụ nhỏ hơn, kết hợp thành một chuỗi kéo dài 4-5 giờ chơi.

Tuy tạo nên nhiều điểm hay, Operation Anchorage cũng chứa đựng vài lỗi rất khó chịu. Đầu tiên là độ thông minh của máy ở những tình tiết người chơi rời bỏ vị trí sau đó quay trở lại. Ví dụ, trong trường hợp trở thành mục tiêu của các tay súng bắn tỉa đối phương (một thử thách hết sức gay go), bạn hạ 1-2 tên rồi quay về điểm hồi máu đã biết trước đó nhưng khi quay lại, đối phương đã biến mất như không hề có cuộc phục kích hay phòng thủ nào tại đây. Tất nhiên, những diễn biến xảy ra tiếp theo cho thấy chưa thể coi việc đó là "sự rút lui mang tính chiến lược". Có một số lỗi khác liên quan đến nội dung rất bất ngờ mà chỉ những người chơi mới có thể "phán xét" và đợi bản vá từ nhà phát triển.

Operation Anchorage thực sự là một gói nội dung ấn tượng và phù hợp cho những ai đã từng chơi Fallout 3, cho thấy Bethesda thực sự đáp ứng được những nội dung phù hợp với nhu cầu của các fan. Hoàn thành mục chơi, bạn sẽ có cơ hội nhận được các món đồ "độc" như bộ trang phục dành cho ninja hoặc những thứ hấp dẫn hơn thế nữa. Theo kế hoạch, gói nội dung tải về thứ hai The Pitt và thứ ba Broken Steel sẽ lần lượt ra mắt tiếp vào tháng 3 và tháng 4 năm nay.

ĐẶNG CHÂU

ƯU:

- Lối chơi sinh động.

KHUYẾT:

- AI của máy còn kém.

BATTLE RAGE: THE ROBOT WARS	
PHÁT HÀNH	Destan Entertainment
PHÁT TRIỂN	Teyon
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	30/12/2008
ESRB	Everyone 12+
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 1GB, VGA 256MB Geforce 4Ti+, HDD 800MB, Windows XP/Vista

NGƯỜI MÁY ĐẠI CHIẾN

Nếu đã từng xem qua siêu phẩm điện ảnh Transformers kể về cuộc chiến giả tưởng giữa những robot khổng lồ được trang bị vũ khí siêu hiện đại, hẳn ít nhiều bạn sẽ muốn được chính tay mình điều khiển những robot đó chiến đấu. Hãng phát triển Destan với tựa game Battle Rage: The Robot Wars (BR) sẽ giúp bạn phần nào thỏa mãn mong ước ấy.

BR là game thuộc dạng hành động đối kháng góc nhìn thứ 3 với lối chơi rất đơn giản. Chế độ chơi của BR được chia làm hai phần: đơn và mạng. Trong phần chơi đơn, bạn có thể chọn Quick Play để tham gia trận đối đầu nhanh với 1 đến 3 robot khác do máy điều khiển. Nếu muốn hiểu rõ hơn về cốt truyện của game, xuất xứ cũng như các "sự tích" bên lề của những con robot thì hãy kích hoạt chế độ Arcade. Sau khi chọn 1 trong 8 robot do game cung cấp, bạn sẽ được đưa tới những đấu trường (arena) rộng lớn với mục tiêu duy nhất là hạ gục càng nhiều đối phương càng tốt. Mỗi robot có thế mạnh, ngoại hình và trang bị khác nhau. Ngoài vũ khí chính như súng lazer, đại liên... hỗ trợ các đòn tấn công tầm xa (range attack), chúng còn có những loại binh khí khác như chùy, búa, katana... thích hợp với những pha "giáp lá cà" (melee). Bạn cũng có thể tìm thấy vài loại vũ khí phụ khác nằm rải rác trong đấu trường với nhiều công dụng khác nhau, góp phần gia tăng độ hấp dẫn của trận chiến. Có tất cả 20 loại vũ khí cho người chơi lựa chọn. Bên cạnh đó, robot còn sở hữu nhiều kĩ năng riêng như dựng lớp bảo vệ (energy shield), chạy nhanh, sốc điện... nhằm đánh lạc hướng hoặc làm cho đối phương choáng váng.

Mỗi robot có những chỉ số chiến đấu khác nhau bao gồm sức khỏe (health), giáp (armor), hỏa lực (shot power), tốc độ bắn (firing speed), tốc độ di chuyển (movement speed). Bạn có thể tăng giảm những chỉ số này tùy thích nhằm chiến đấu hiệu quả hơn nhưng phải đảm bảo độ cân bằng giữa chúng nếu không muốn robot của bạn sớm bị loại khỏi cuộc chơi. Một khi thấy không ổn, hãy reset chỉ số về trạng thái mặc định bằng cách truy xuất tam giác sức mạnh (Power Triangle) và kéo dấu thập về phía trọng tâm của nó. Ngoài ra, trong đấu trường còn chứa 2 điểm quan trọng là Ammo Point cung cấp thêm đạn dược và Health point giúp robot hồi phục sức khỏe. Bạn sẽ có ưu thế nhất định khi chiếm được một trong hai điểm này càng lâu càng tốt. Tuy nhiên chế độ Single có vẻ hơi "nhạt" và phần chơi mạng mới thực sự là điểm sáng của BR. Game hỗ trợ tối đa chỉ 4 người chơi nhưng cũng đủ khiến đấu trường trở nên chật chội và khốc liệt với tia lazer bay ào ạt cùng khói lửa nghi ngút. Kết nối giữa các máy trong mạng cục bộ (LAN) hay Internet đều có thể thực hiện dễ dàng qua giao diện rất phong cách của game, tạo điều kiện cho người chơi cùng bạn bè tận hưởng những phút giây giải trí lý thú. Sau khi hoàn tất các chế độ chơi, bạn sẽ mở khóa được nhiều đặc tính khác như đấu trường mới, các đoạn nhạc nền cũng như hình ảnh (art-work lẫn wallpaper) về BR.

Là một game khá nhẹ nhưng đồ họa của BR rất đáng khích lệ. Thiết kế của những con robot rất chi tiết về độ "ngầu" cũng như màu sắc. Đáng tiếc là cử động của chúng còn hơi cứng và các đòn cận chiến thể hiện chưa rõ ràng. Đấu trường thô nhưng chấp nhận được nhờ sự trợ giúp của ngoại cảnh đa phong cách như không gian, đại dương... khá đẹp. Hơn nữa, bạn sẽ thích thú khi một số vật thể trong đấu trường vỡ tan tành trước sức công phá dữ dội của các loại vũ khí. Hiệu ứng ánh sáng tốt, cơ chế mờ ảnh (blur) khi di chuyển nhanh rất bắt mắt. Đi kèm là phần âm thanh chất lượng tương đối với nhạc nền đa dạng, có lúc đậm chất Punk, có lúc lại dồn dập với những bài Rock nặng "đô". Nhìn tổng thể, BR có chất lượng trung bình và phần nào đáp ứng được nhu cầu của các fan yêu thích đề tài chiến tranh robot hoặc những ai cần một tựa game để giải khuây lúc nhàn rỗi.

KỲ ANH

ƯU

- Hình âm khá.
- Chơi mạng lý thú.

KHUYẾT

- Lối chơi hơi đơn điệu.
- Nhiều lỗi nhỏ.

The Tale of Despereaux

Chuyện Chú Chuột Tai To

THE TALE OF DESPEREAUX	
PHÁT HÀNH	Atari / Brash Entertainment
PHÁT TRIỂN	Sensory Sweep
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	02/12/2008
ESRB	Everyone 10+
CẤU HÌNH	CPU P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 3/ATI 7500; HDD 5GB; Windows XP/Vista; 1 DVD.

Thời thơ ấu, ai mà chẳng có những ước mơ đẹp đẽ, hoài bão to lớn về cuộc sống xung quanh và chú chuột Despereaux cũng không ngoại lệ, chỉ khác ở chỗ con đường chinh phục ước mơ của cậu lại vấp phải sự phản đối gay gắt từ đồng loại. Làm thế nào để cậu có thể khẳng định và hoàn thành mục đích sống của mình? Kết cục chỉ sáng tỏ khi câu chuyện về Despereaux được "kể" trên các rạp chiếu bóng trong nước tháng 3 sắp tới. Thế nhưng bạn có thể tham gia ngay vào chuyến phiêu lưu với chú chuột dễ thương này qua tựa game cùng tên được tung ra trước nhằm quảng bá cho bộ phim.

Cốt truyện lôi cuốn

Ngày xửa ngày xưa, vương quốc Dor được bao phủ bởi sự diệu kỳ của phép thuật luôn ngập tràn tiếng cười và là nơi có món súp cực kì thơm ngon. Ngày nọ, hoàng hậu đột ngột qua đời sau một tai nạn hy hữu. Quá đau khổ, nhà vua cùng công chúa tự giam mình tro ng phòng kín và món súp nổi tiếng cũng không còn. Cả vương quốc chìm trong sự ảm đạm cho đến ngày Despereaux Tilling ra đời. Cậu là một chú chuột với cặp mắt sáng lanh lợi và đôi tai to tròn ngộ nghĩnh. Khác với những chú chuột khác trong vương quốc, Despereaux không gặm nát những trang sách mà lại tìm cách đọc chúng. Từ đó trong tâm trí cậu luôn chứa đầy hình ảnh về các kị sĩ giáp sắt, rồng lửa và những nàng tiên tí hon. Thậm chí cậu đã kết bạn với công chúa Pea, chính việc này khiến Despereaux bị trục xuất khỏi làng chuột và đày tới vùng đất khắc nghiệt Ratworld. Tại đây cậu được chuột cống Roscuro giải cứu và biết được hắn chính là kẻ vô tình gây ra cái chết của hoàng hậu năm xưa. Hối hận, Roscuro lấy hết can đảm xin lỗi công chúa Pea và mong được làm bạn với cô nhưng hắn chỉ nhận được sự khước từ. Roscuro mang hận trong lòng và quyết tâm trả thù công chúa với sự giúp sức của hầu gái Mig. Khi biết tin Pea bị bắt cóc, Despereaux ngộ ra được nhiều điều và lập tức lên đường giải cứu công chúa.

Đơn giản nhưng không dễ

The Tale of Despereaux (TTD) bao gồm 16 màn chơi, nội dung mỗi màn kể về một tình tiết nhỏ trong chuỗi ngày phiêu lưu của chuột nhóc Despereaux. Game có lối dẫn chuyện sáng tạo thể hiện các màn chơi qua từng trang sách với màu sắc được tô điểm theo nhiều cách khác nhau rất bắt mắt. Thế nhưng bấy nhiêu vẫn không đủ để kéo TTD khỏi danh sách những game ăn theo phim không thành công. Bạn sẽ vào vai Despereaux, rong ruổi khắp nơi trong vương quốc Dor, kết bạn với nhiều nhân vật khác và đối mặt với không ít đối thủ nguy hiểm. Trước khi bắt đầu cuộc hành trình, Despereaux được anh trai và lão chuột Caravaggio truyền dạy những kỹ năng tối cần thiết của loài chuột. Bạn sẽ từng bước học cách di chuyển, leo trèo qua các chướng ngại vật hoặc vách tường thẳng đứng, tung mình từ vật thể này sang vật thể khác. Đặc biệt, Despereaux có thể dùng đôi tai của mình tương tự như một chiếc dù nhằm giúp chú lơ lửng trên không đủ lâu và đến được đích an toàn. Nghe có vẻ dễ dàng nhưng để thực hiện các bước di chuyển một cách nhuần nhuyễn và đạt hiệu quả cao thì hơi khó. Nguyên nhân chính là do góc nhìn camera trong game sẽ tự động di chuyển theo vị trí của bạn, vì thế bạn khó có thể quan sát toàn cục màn chơi, rất dễ sẩy chân. May thay bạn không "chết" hoặc phải bắt đầu lại màn chơi, bạn sẽ được đưa trở lại vị trí trước đó và số lần ngã là một trong nhiều yếu tố nhằm xếp hạng thành tích hoàn thành màn chơi đó của bạn.

Để đối phó với địch thủ, Despereaux phải tập vài miếng võ phòng thân cùng các loại binh khí tí hon như que tăm hay kim may. Ngày thành tài, cậu có thể thi triển nhiều đòn thế liên hoàn (combo) nhằm hạ

gục kẻ thù nhanh chóng hơn. Khi chiến thắng Despereaux sẽ nhặt được một lượng nút áo phát sáng. Ngoài ra còn có các mẩu phô mai (cheese) màu vàng hoặc xanh nằm rải trên đường đi hoặc trong các chum vại, thu thập chúng cùng số nút áo tìm được làm lệ phí để "mua" thêm những đòn combo mới từ Caravaggio. Hơn nữa nếu giúp Caravaggio kiếm ra những món đồ mà lão đã đánh mất trong một số màn nhất định, bạn sẽ mở khóa được một số chiêu thức ẩn rất độc đáo. Trên giao diện màn hình có một thước đo hình trái tim thể hiện mức độ dũng cảm của Despereaux (Courage Meter) và nó sẽ vơi dần khi cậu trúng đòn từ địch thủ. Do đó khi thấy một cột sáng dọc đường đi, bạn hãy đưa Despereaux lại gần để hồi phục lượng Courage, hoặc nếu cậu ăn được một bát súp thì độ dài của thước đo cũng sẽ gia tăng.

Không thể thiếu sự hiện diện của những con trùm (boss) trong chuyến phiêu lưu thú vị này. Số lượng boss khá phong phú, từ chú nhện tuy nhỏ nhưng cực độc cho đến gã mèo chột mắt khổng lồ. Nhưng tiếc thay việc chiến thắng những thế lực tà ác này lại quá dễ dàng dù bạn có chọn độ khó nào đi nữa nên làm giảm độ thách thức của game đi rất nhiều. Các chiêu thức của Despereaux lại "lượng nhiều chất ít" dễ gây cảm giác nhàm chán. Việc điều khiển bằng bàn phím gặp ít trở ngại khi ấn nhiều nút cùng lúc khiến nhân vật chuyển động không theo ý muốn, tay cầm (gamepad) cũng không khá hơn do TTD hỗ trợ không tốt lắm. Mặt khác, có thể nhà phát triển bị ràng buộc về việc tiết lộ những tình tiết trong phim nên cốt truyện được kể lại có phần hơi rời rạc làm người chơi khó hiểu. Nội dung các màn chơi về sau không tạo thêm được nét mới mẻ nào ngoài việc bắt Despereaux chạy nhảy, leo trèo lung tung, thu nhặt vật liệu, tấn công một vài kẻ địch cản bước rồi về đích. Khởi đầu khá tốt nhưng "đuối" về sau nên hầu như giá trị chơi lại của TTD chỉ là con số 0.

Nghe nhìn mờ nhạt

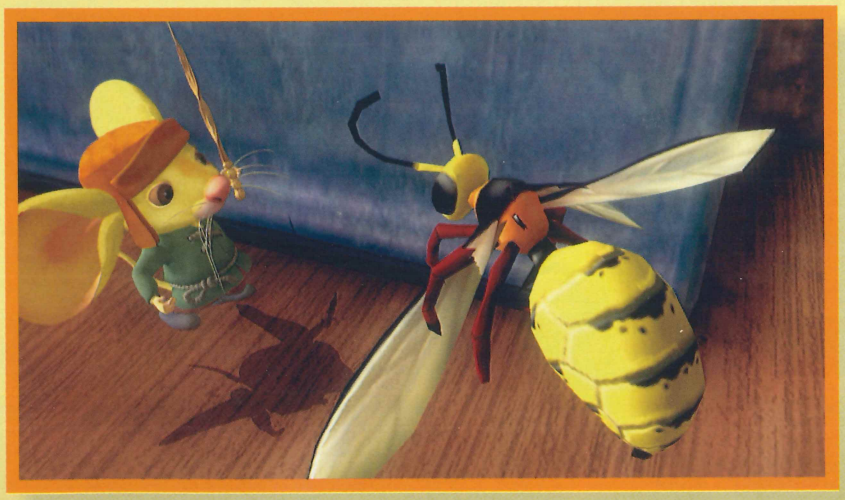
Đồ họa của TTD được dựng 3D và chỉ chứa một số tùy chọn cho bạn tinh chỉnh. Dù chạy ở mức cấu hình cao nhất thì những gì game thể hiện chỉ có thể làm hài lòng các fan nhí mê truyện tranh với màu sắc sặc sỡ. Yếu tố đạt nhất chính là hiệu ứng ánh sáng, những ngọn nến lung linh hay tia lửa bắn ra từ lò sưởi phác họa khá tốt chất cổ tích của vương quốc Dor. Thiết kế của nhân vật hơi thô nhưng vẫn khá đẹp, nhất là đôi tai to tròn của Despereaux khi phồng lên, khi xẹp xuống rất vui nhộn. Menu và giao diện game tạm được, phim cắt cảnh chất lượng tốt. Không gian màn chơi có nét đẹp đơn giản nhưng vân phủ bề mặt của các vật thể tạo cảm giác hơi chóng mặt khi bạn chơi lâu. Ngoài ra như đã đề cập ở trên, góc nhìn camera trong game quá hạn chế và bạn hoàn toàn không thể can thiệp. Đồ họa của phiên bản PC chỉ nhỉnh hơn một chút so với PS2 nhưng nhìn chung game chạy khá mượt trong khi bản trên PS2 phát sinh nhiều lỗi và hay thoát game đột ngột (crash).

Âm thanh có phần khá hơn do khâu lồng tiếng được thực hiện bởi cả một dàn diễn viên thuộc hàng "sao" của Hollywood như "cô phù thủy nhỏ" Emma Watson đảm nhận chất giọng của công chúa Pea, nam tài tử Dustin Hoffman thể hiện chuột cống Roscuro. Nhưng có vẻ hơi bất ổn khi để diễn viên Matthew Broderick "vào vai" Despereaux vì phần nào không phù hợp với kích thước nhỏ bé cũng như tính cách chuột nhóc. Nhạc nền của game khá tốt nhưng cũng "chìm" theo sự tuột dốc của lối chơi.

Lời kết

Khó có thể phủ nhận TTD là một sản phẩm thất bại do đa số các game "ăn theo" phim nhưng đầu tư không đến nơi đến chốn đều có kết cục tương tự. Tuy vậy TTD cũng là sự lựa chọn tương đối phù hợp nếu bạn đang tìm kiếm một trò chơi lành mạnh để làm quà cho con trẻ và muốn chúng tiếp thu được những bài học bổ ích về lòng dũng cảm và sự vị tha.

KIM PHUỢNG



Ưu:

* Khởi đầu tốt.
* Phim cắt cảnh đẹp.

Khuyết:

* Lối chơi trùng lặp.
* Dẫn chuyện rời rạc.

THE LORD OF THE RINGS CONQUEST
CHINH PHỤC

Không khó để nhận ra EA và Pandemic sử dụng lại "khuôn cũ" Star Wars: Battlefront để áp lên trò chơi mới The Lord of the Rings: Conquest. Ở phiên bản này, có lẽ Pandemic muốn cung cấp một lối dẫn truyện sâu hơn khi cho phép người chơi được tham chiến ở cả 2 phe.

Mục chơi chiến dịch trong The Lord of the Rings: Conquest được chia làm 2 phần. Phần đầu là phe Thiện (Elves và Dwarfs) cố sức cứu Middle-earth khỏi sự xâm lược của Sauron bao gồm các trận đánh vang dội như Minas, Tirith và Rohan. Hoàn thành phần đầu, người chơi sẽ tham gia tiếp phần sau, gia nhập phe Ác của Sauron với bối cảnh được xây dựng theo giả thiết Frodo không hủy chiếc nhẫn và Sauron biến điều đó thành thảm họa.

Nội dung phần chơi chiến dịch bao quát gần hết các trận chiến nổi tiếng có trong phim, như Helm's Deep, nhưng phần lớn các nhiệm vụ lại đi theo lối mòn với kiểu chơi tấn công hoặc phòng thủ một vị trí trước khi cứu tinh xuất hiện. Dù rằng nhà phát triển đã quảng cáo các màn chiến đấu kinh điển của game có thể hỗ trợ đến 150 nhân vật xuất hiện trên màn hình cùng lúc, song mỗi pha đụng độ chỉ có khoảng 10-12 chiến binh là thực sự có hành động, phần đông số còn lại chỉ làm nền chứ không tác động gì vào cuộc chiến.

Có 4 class trong game là Warrior, Mage, Archer và Scout với những đặc trưng riêng như Archer tấn công từ xa, Warrior cận chiến, Mage hỗ trợ và Scout chuyên ám sát đối phương. Điều khiển Warrior, người chơi sẽ cận chiến bằng cách kết hợp các kiểu đòn đơn "light & heavy" thành những đòn liên hoàn mạnh mẽ. Mọi thứ có vẻ thú vị hơn khi một anh hùng/kẻ ác có thể vào vai được (như Aragorn, Gandalf hoặc thậm chí là Witch King) với vài thuộc tính nổi trội như sát thương cao hơn, có khả năng triệu hồi các binh sĩ đã chết.

Conquest tỏ ra rất "khỏe" trong phần chơi mạng với 14 màn bao quát hết các góc cạnh của Middle-earth, từ đấu trường cận chiến Mines of Moria cho đến vùng đồi Weathertop với các kiểu chơi Hero Team Deathmatch, Conquest và Capture of the Ring. Vấn đề duy nhất là những vùng đất rộng lớn ấy lại quá trống trải vì game chỉ hỗ trợ 16 người chơi cùng lúc. Để bù đắp phần "trống vắng", người chơi có thể cưỡi ngựa nhanh chóng tiến vào trường đấu, hoặc sử dụng các sinh vật như Trolls hay Ents như những chiếc xe tăng hạng nặng.

Chịu ảnh hưởng nặng từ các tựa phim bom tấn, The Lord of the Rings: Conquest vẫn chỉ là một trò chơi "bám đuôi" chứ chưa đủ sức tạo đà bứt phá. Những ai từng hy vọng có thể tái lập những trận chiến Middle-earth hoành tráng trong game sẽ cảm nhận không ít thất vọng!

BÁCH HOA

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Pandemic Studios
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	13/01/2009
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 256MB (hỗ trợ Pixel Shader 3.0), HDD 6GB, Windows XP SP2/Vista

ƯU

- Tái hiện các trận đánh nổi tiếng.

KHUYẾT

- Cách chơi rơi vào lối mòn, không cuốn hút..

MATURE
CONTENT RATED BY ESRB

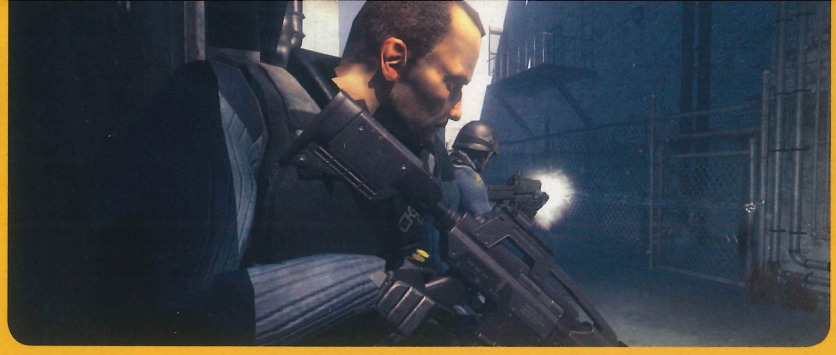
F.E.A.R. 2: Project Origin tiếp tục khiến cuộc khủng hoảng về câu chuyện tâm linh trong F.E.A.R. leo thang. Việc "hồn ma" Alma hoàn toàn tự do khiến không ai lường trước được hậu quả phát sinh, chỉ biết rằng trước mắt, một thành phố đông dân cư đang có nguy cơ bị xóa sổ.

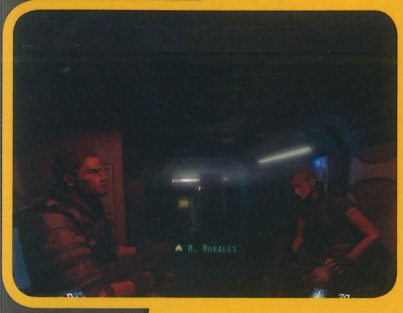
DỰ ÁN ORIGIN

F.E.A.R. 2 tiếp nối ngay sau F.E.A.R. Trước đó, đội đặc nhiệm Delta Force đột nhập nơi trú ẩn của Genevieve Aristide, thành viên chủ chốt tham gia dự án Project Origin, nhằm tìm hiểu những bí mật quan trọng về các chiến binh nhân bản Replica và cô gái huyền bí Alma. Người chơi vào vai Michael Becket, thành viên Delta Force, người có năng lực siêu nhiên kỳ lạ. Tuy nhiên, Delta Force đã không kịp chạy đua với thời gian, Alma được tự do và Project Origin tan thành mây khói trong một vụ nổ cực lớn. Tỉnh dậy tại một nơi bí ẩn, Becket nhận ra rằng thông qua mưu đồ của tập đoàn Armacham Corporation, anh ta có được một sự kết nối tâm linh lạ lùng với Alma mà bản thân không thể nào kiểm soát được. Nếu Becket không tìm ra cách ngăn chặn Alma, cô gái ma quái đó sẽ chiếm lấy linh hồn anh và thế giới loài người sẽ phải đón nhận một hiểm họa khôn lường.

Gameplay của F.E.A.R. 2 không thay đổi quá nhiều so với phiên bản đầu tiên, còn nếu đã từng chơi F.E.A.R. thì mọi thứ sẽ rất quen thuộc với bạn. Ngoài việc bố trí lại giao diện thì hầu như chẳng có gì thay đổi đáng kể với các bình hồi máu, súng đạn kể cả các đòn cận chiến. Nếu từng thích F.E.A.R., chắc chắn bạn sẽ thích F.E.A.R. 2 dù phiên bản này tạo ra cảm giác là một gói mở rộng hơn là một phần chơi tiếp nối độc lập. Điều này cũng có nghĩa là cách điều khiển trong game rất thoải mái, không có rào cản ngay cả với người mới chơi, tất cả đều tự do nhịp chân bước cùng Becket.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Warner Bros. Interactive			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,8GHz
Monolith		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB NVIDIA 6800 / ATI X700
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	10/02/2009		
DUNG LƯỢNG	3 DVD	HDD	12GB
ESRB	Mature	OS	Windows XP SP2/Vista SP1





Phong cách bắn súng trong F.E.A.R. 2 khá tốt dù chẳng có nhiều sự lựa chọn khi chiến đấu. Bật Slow-Mo, bắn những loạt head-shot, nấp sau vật chắn chờ hồi Slow-Mo... là cách chơi dễ dàng và an toàn nhất. Nếu có độ linh hoạt cao, nhiều khả năng bạn chẳng cần đến Slow-Mo mà chỉ nấp và bắn là đủ.

Trạng thái siêu nhiên Slow-Mo, đã có trong phiên bản trước, làm cho mọi thứ trong không gian chuyển động chậm hẳn lại ngoại trừ Becket, giúp bạn có thêm thời gian nhắm bắn chính xác, tránh đạn. Đối thủ sẽ loé sáng hơn một chút, giúp bạn xác định được vị trí của các tay súng bắn tỉa hoặc của những tên đang ẩn nấp đâu đó gần đấy, sau đó dễ dàng thực hiện những phát bắn chính xác và ngoạn mục. Hiển nhiên, thanh chứa Reflex sẽ cạn dần mỗi khi người chơi kích hoạt Slow-Mo, nhưng nó sẽ dần hồi lại và có thể tăng thêm dung tích chứa nếu bạn tìm được các lọ Reflex Boosters được bố trí trong một số cảnh chơi.

F.E.A.R. 2 cung cấp cho người chơi một lượng vũ khí khá đa dạng. Ngoài những dạng thông thường như súng ngắn, súng bắn tỉa..., game còn có một số loại súng đặc biệt như laser, railgun. Người chơi có thể mang tối đa là 4 loại súng cùng lúc, bạn nên tính toán mức cân bằng về cơ số đạn trang bị cho mỗi loại. Lạ nhất là loại vũ khí tốt nhất không thực sự là vũ khí mà là Elite Power Armor (EPA). Những ai từng chơi F.E.A.R. hẳn sẽ không quên được những cỗ máy sát thủ hạng nặng Power Armors đáng gờm. EPA khác Power Armors ở chỗ người chơi có thể điều khiển chúng. Tuy thời gian chơi EPA có hạn, song mỗi lúc điều khiển nó lại mang đến một cảm giác khá thú vị, linh hoạt hơn nhiều so với các chủng loại xe tăng trong Call of Duty hay Medal of Honor. EPA được trang bị ống nhòm tầm nhiệt, "hai tay hai súng" và bộ phận phóng tên lửa gắn trên thân, đặc điểm hữu ích đi kèm là có vô hạn đạn – chỉ bị giới hạn về khả năng xả đạn liên tục. Có EPA, người chơi sẽ thoải mái hơn rất nhiều so với lúc đi bộ trong cùng bối cảnh.

Đáng tiếc, phần cảm giác của F.E.A.R. 2 thật đáng thất vọng vì suy giảm rõ rệt, bắt nguồn từ nhiều nguyên nhân. Thứ nhất, phiên bản này không mang lại được sự căng thẳng thần kinh tột độ như phiên bản đầu. Có lẽ là do người chơi đã biết "sát thủ giấu mặt" Alma là ai, vì sao cô gái ấy chỉ săn lùng nhân vật chính, quan trọng hơn là mỗi khi Alma ló dạng thì sẽ có sự cố gì đó xảy ra với nhân vật. Thứ hai chính là các hiện tượng gây giật mình cũng chẳng còn mấy "xi-nhê" vì bạn hiểu chúng là cái gì và tại sao lại xuất hiện, thậm chí nếu quan sát kỹ từng tình huống, bạn có thể nhận ra các dấu hiệu quen thuộc và đề cao cảnh giác, thế nên các ánh đèn chớp tắt ngẫu nhiên và những hình ảnh siêu nhiên không đủ "đô" kinh khiếp... Tuy nhiên, F.E.A.R. 2 không thích hợp cho những ai yếu tim.

Ngoài phần chơi đơn, F.E.A.R. 2 cũng có phần chơi trực tuyến với các chế độ quen thuộc như Deathmatch, Capture the Flag, Control và một kiểu chơi đặt bom giống trong Counter-Strike. Thú vị hơn hẳn có lẽ là phần chơi Armored Front, các bên sẽ điều khiển EPA để hỗ trợ chiến đấu. Lưu ý, F.E.A.R. 2 là một trò chơi đơn có thêm phần chơi mạng chứ không tập trung vào mảng chơi mạng.

Về đồ họa F.E.A.R. 2, ít có điểm nào bạn phải lên tiếng phàn nàn. Hẳn bạn rất ấn tượng khi mà mọi thứ bắt đầu trở nên quái dị và năng lực tâm linh của Alma bắt đầu ảnh hưởng ra thế giới nhân loại. Âm thanh khá tốt. Giọng lồng tiếng rắn rỏi và tự nhiên, nhạc nền hoà trộn nhuần nhuyễn với hành động. Các hiệu ứng âm thanh cũng đáng chú ý với những tiếng thì thầm hay tiếng động nhẹ nhàng từ một tên Replica đang âm mưu đánh lén, phân biệt rõ với môi trường và khơi dậy tiềm thức cảnh giác.

Sự trở lại của Alma tuy có rùng mình nhưng rất ít thay đổi so với lần xuất hiện 4 năm về trước khi F.E.A.R. thổi bùng ngọn lửa FPS. Tương tự các phiên bản mở rộng đã được phát hành, F.E.A.R. 2 giữ được cái chất riêng song lại thất bại hoàn toàn nếu xét về khía cạnh mở rộng hoặc phát triển một phần nối tiếp thực sự "bắn tan" ranh giới FPS như phiên bản đầu tiên từng xuất sắc bứt phá. Tuy chỉ được xem là sự nối dài của F.E.A.R. và "cỗ máy sợ hãi" rõ ràng đang bước lùi, F.E.A.R. 2: Project Origin là một game khá, có tiết tấu nhanh, vũ khí lạ và cách chơi hấp dẫn. Monolith vẫn chưa đáp ứng được điều mà các fan mong chờ ở F.E.A.R. 2: cái gì đó thật sự mới mẻ.

HỒNG LINH

ƯU:
- Giữ được nét cơ bản.
- Hấp dẫn EPA.

KHUYẾT:
- Cảm giác kinh sợ chưa "đã".
- Chưa thực sự đổi mới.

LIÊN QUAN ĐẾN PROJECT ORIGIN

>> LIÊN TỤC ĐỔI TÊN

Quá trình đặt tên cho F.E.A.R. 2: Project Origin hết sức... rối rắm. Phiên bản đầu tiên do Monolith phát triển và phát hành năm 2005. Tuy nhiên, sau đó Monolith cùng nhà phát hành Vivendi lại chia tay và quyền lợi từ F.E.A.R. chia đôi. Kết quả là Monolith không thể lấy tên F.E.A.R. 2 cho phần thứ hai, phải đặt tên mới là Project Origin. Trong khi đó, Vivendi phát hành 2 bản mở rộng F.E.A.R.: Extraction Point và F.E.A.R.: Perseus Mandate mà không có sự tham gia của Monolith (đương nhiên nội dung của chúng bị Monolith bỏ qua – xem là các tình tiết trong 2 bản mở rộng nói trên không liên quan gì đến phần 2, nói đúng hơn là chưa từng xảy ra theo cốt truyện mà Monolith xây dựng). Đến tháng 9/2008, Warner Bros. Interactive mua lại tên F.E.A.R. thì phần thứ hai mới được đổi tên thành F.E.A.R. 2: Project Origin. Thế nên người chơi chỉ cần quan tâm đến F.E.A.R. và F.E.A.R. 2 mà thôi.

>> PROJECT PARAGON

Project Paragon là một dự án mật khác của Armacham Technology Corporation (ATC). Mục tiêu chính của dự án là tìm kiếm những đứa trẻ có tiềm năng tâm linh và tiến hành huấn luyện ngay khi tâm hồn chúng còn non nớt. Dự án này bắt đầu ngay sau khi Project Origin ngừng hoạt động và đã cho ATC nhiều kinh nghiệm hơn về các lĩnh vực tâm linh mà không xảy ra các biến chứng như đã xảy đến với Alma. "Đầu ra" của dự án này được cung cấp cho Project Harbinger.

>> PROJECT HARBINGER

Project Harbinger là một dự án tuyệt mật của Armacham Technology Corporation. Mục tiêu chính của dự án này là phát triển những quyền năng tâm linh có thể điều khiển các chiến binh nhân bản Replica. Phát hiện này có thể là nguyên nhân khiến Alma "bám đuôi" Becket sát gót.

Độc Bá Thiên Hạ

Lấy cảm hứng từ tiểu thuyết của Trung Hoa, trò chơi nhập vai trực tuyến Thục Sơn Kỳ Hiệp (TSKH) đưa người chơi đến những cảm nhận mới lạ về thế giới thần tiên lẫn kiếm hiệp.

Với bản nâng cấp mới đây, TSKH đã trở thành một trong những game nhập vai trực tuyến đầy cuốn hút. Cùng với hệ thống nhiệm vụ phong phú, đa dạng và yêu cầu cấu hình "nhẹ ký", TSKH đang dần trở thành "tâm điểm mới" đối với cộng đồng game thủ trong nước.

NetGame Asia đã tạo nên điểm nhấn hoàn toàn khác biệt giữa Thục Sơn Kỳ Hiệp với các phiên bản trước đúng như tên gọi "Độc bá thiên hạ". Phiên bản này giới thiệu nhiều tính năng mới và hấp dẫn bao gồm một bản đồ mới "Đới Gia Trường", cùng với nhiều loại quái vật lẫn nhiều con trùm thuộc hàng "khủng" hơn. Ngoài ra, nhà phát hành cũng mạnh dạn đẩy cấp độ tối đa lên cao hơn trước đây, cụ thể, nhân vật trong game bây giờ có thể đạt đến "tầng" 60. Với những cập nhật như vậy, game thủ có cơ hội khám phá và đương đầu với những thử thách mới trong thế giới tiên hiệp bao la.

Bên cạnh đó, trong phiên bản "Độc bá thiên hạ" cũng đánh dấu sự xuất hiện của hệ thống thi đấu đối kháng giữa các game thủ (PvP). Đây là một hệ thống thi đấu mới với bảng xếp hạng những người chơi xuất sắc, người chơi có thể tự tạo nhóm sau đó so tài cùng với những người chơi khác tại "Tu Luyện Trường". Nhóm thi đấu xuất sắc nhất sẽ nhận được những vật phẩm, trang bị, vũ khí rất có giá trị trong game.

Đặc biệt là sự xuất hiện của Hỏa Kỳ Lân - một trong những loài vật huyền bí và luôn được kính trọng tại các quốc gia châu Á thời xa xưa, vì Kỳ Lân xuất hiện đồng nghĩa với việc mang lại những điều lành, niềm vui chan hòa khắp nhân gian. Chúng ta còn biết về Kỳ Lân qua các việc hiện thân báo hiệu sự chào đời của Đức Khổng Tử hay cản đường đội quân hùng mạnh của Thành Cát Tư Hãn khi xâm chiếm Ấn Độ. Cũng không khác gì so với các truyền thuyết, trong thế giới của TSKH, Hỏa Kỳ Lân như biểu trưng cho sức mạnh và địa vị "Độc bá thiên hạ" của game thủ.

Song song việc tăng cường độ bảo mật mỗi khi đăng nhập, phiên bản "Độc bá thiên hạ" trang bị thêm hệ thống tường lửa (firewall) chống "hack" nhằm phần nào bảo đảm tài sản của người chơi trong game thông qua hệ thống máy chủ chuyên dụng. Bên cạnh đó, hệ thống này còn hạn chế tình trạng "lag", ngắt kết nối... trong suốt quá trình tham gia khám phá Tam giới.

Tuy không phải là ý tưởng mới lạ nhưng Thục Sơn Kỳ Hiệp đã "ra đòn" khá đẹp khi biết rõ tâm lý "Tiên nhân hiệp nghĩa" của các game thủ Việt Nam và chọn thời điểm "vàng" ra mắt ngay đầu xuân 2009. Cốt truyện lôi cuốn, hệ thống nhiệm vụ phong phú và đa dạng, TSKH đã tạo được những thành công nhất định khi tung ra phiên bản mới.

Đặc biệt, với những người yêu thích TSKH thì đây là cơ hội tốt để "hạ sơn hành đạo" và thi thố những tuyệt kỹ tiên nhân tưởng chừng thất truyền.

BIM BIM

THỤC SƠN KỲ HIỆP

PHÁT HÀNH	NetGame Asia
PHÁT TRIỂN	Houchan
THỂ LOẠI	Game Online
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	19/12/2008

CRAYON PHYSICS DELUXE

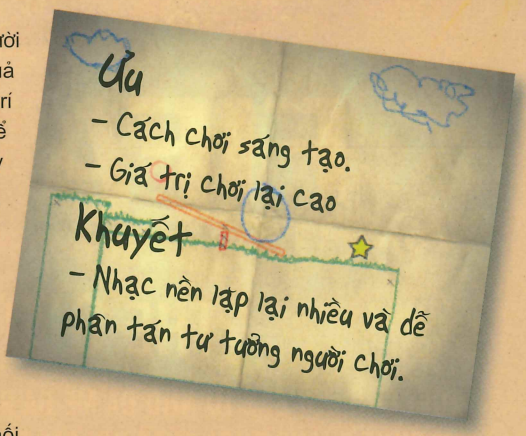
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Vật lý qua màu vẽ

Tại Independent Games Festival 2008, Crayon Physics Deluxe (CPD) - sản phẩm của nhà thiết kế Petri Purho đã sớm được giới chuyên môn đánh giá cao và giành được giải thưởng lớn Seumas McNally. Ngay sau đó, bản chơi thử của trò chơi được ra mắt trên iPhone và PC cũng được đón nhận khá nồng nhiệt. Điều này lý giải vì sao ngay từ khi phiên bản chính thức ra mắt vào tháng Giêng vừa qua, trò chơi đã sớm trở thành tâm điểm bàn luận của nhiều diễn đàn game lớn trên thế giới.

Thành công mà CPD giành được không phải là đồ họa, âm thanh mà nằm ở cách chơi vốn rất đơn giản nhưng lại đa dạng và biến hóa dựa vào các định luật vật lý tự nhiên. Nhiệm vụ chính của người chơi là tìm mọi cách để di chuyển một quả banh chạm vào một ngôi sao được bố trí cố định trong màn chơi. Điều thú vị là để di chuyển quả banh này, bạn sẽ tự tay "vẽ" (thao tác qua chuột) các vật dụng cũng như thiết lập các công tắc dựa vào định luật vật lý như đã nêu. Ví dụ, để quả banh đang nằm gọn trong một bàn cân có thể phóng được lên cao với được đến ngôi sao, bạn phải vẽ một tảng đá lớn nằm đè lên bàn cân còn lại để tạo lực. Hay để nối hai thùng gỗ nằm cách nhau bạn phải vẽ dây nối, ròng rọc để chúng hoạt động...

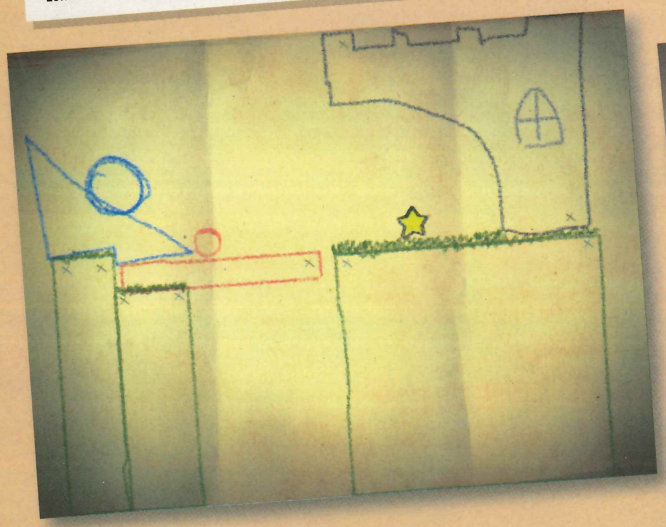
Hình dạng của các vật thể này sẽ hoàn toàn dựa vào bàn tay khéo léo cũng như óc thẩm mĩ của bạn. Không chỉ vậy, mỗi màn chơi còn có vô số cách giải khác nhau tùy thuộc khả năng quan sát của bạn. Chính vì vậy CPD giúp người chơi thể hiện được "cái tôi" của mình rất nhiều, điều mà hiếm trò chơi nào hiện nay có thể mang lại được. Sau khi đã "giải quyết" xong phần chơi đơn, bạn còn có thể đăng nhập tài khoản tại trang chủ của trò chơi để tải về những màn chơi mới cũng như "upload" những màn chơi mới do mình tạo nên để chia sẻ cùng các bạn chơi khác. Vì lẽ này, giá trị chơi lại của game được đánh giá khá cao.

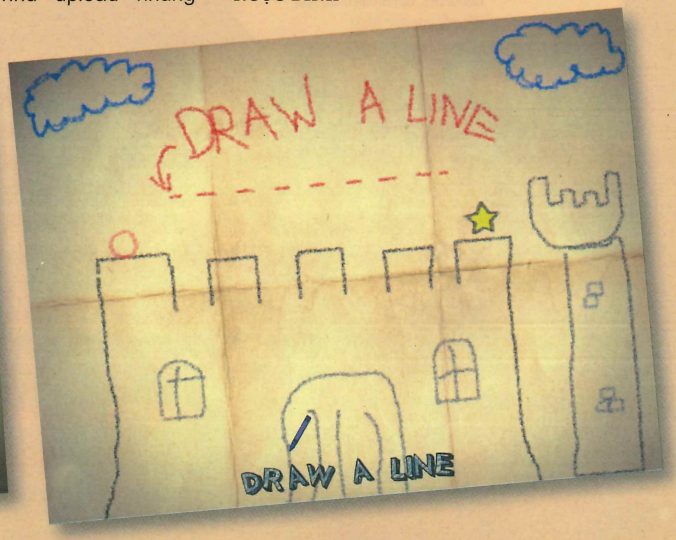


Do tập trung chính vào cách chơi nên đồ họa và nhạc nền không phải là điểm mạnh của CPD. Đặc biệt là phần nhạc nền có tiết tấu hơi chói tai nên dễ làm bạn phân tán tư tưởng khi thưởng thức. Bù lại, với cách chơi sinh động, rất cuốn hút của mình, CPD sẽ dễ dàng chinh phục được các game thủ đặc biệt là những ai yêu thích sự sáng tạo.

NGỌC BÌNH

CRAYON PHYSICS DELUXE	
PHÁT HÀNH	Kloonigames
PHÁT TRIỂN	Kloonigames
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	iPhone – PC
NGÀY PHÁT HÀNH	07/01/2009
ESRB	Everyone





FIFA ONLINE 2

THẾ GIỚI TÚC CẦU THU NHỎ

TÔI CÓ NGƯỜI BẠN TỪ NHỎ ĐÃ MÊ ĐÁ BÓNG. NHƯNG TỪ KHI ĐI LÀM, HẮN THÔI KHÔNG CÒN ĐI ĐÁ BÓNG NỮA VÀ CŨNG CHẲNG BUỒN THEO DÕI CÁC TRẬN CẦU TRÊN TI-VI. DẠO GẦN ĐÂY, BỖNG DƯNG THẤY HẮN QUAY RA SAY MÊ ĐỌC BÁO THỂ THAO SÁNG, TRƯA, CHIỀU, TỐI. HỎI RA MỚI BIẾT LÀ VÌ TRÒ CHƠI FIFA ONLINE 2.

FIFA ONLINE 2	
PHÁT HÀNH	VTC-Intecom
PHÁT TRIỂN	EA
THỂ LOẠI	Game Online
HỆ MÁY	Online
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P3 1.3Ghz, RAM 512MB, VGA tương thích DirectX 9.0c. ATI Radeon 7500 trở lên, NVIDIA GeForce3, GeForce4Ti trở lên, Kết nối Internet ADSL

CẢM HỨNG MỚI

"Tao đọc báo để tìm mua cầu thủ", hắn trả lời tôi cứ như là ngài huấn luyện viên Arsene Wenger của đội Arsenal bên Anh Quốc. Nghĩ cũng lạ, hồi xưa hắn và tôi nếu có thì chỉ đọc báo để xem những bài viết ca tụng những trận đấu hào hùng của tuyển Việt Nam hay các trận "derby" nghẹt thở ở Anh, Ý; còn nay, hắn chỉ chăm đọc tin chuyển nhượng. Nào là C.Ronaldo sẽ bỏ MU sang Real Madrid; nào là C. Ledesma quyết định ở lại Lazio...

Hỏi một hồi, tôi mới vỡ lẽ là Fifa Online 2 (FFO2) mà hắn đang chơi là một trò chơi trực tuyến về đá bóng; mà sức mạnh đội bóng lại có được nhờ một phần vào bản lĩnh và đẳng cấp của từng cầu thủ mà người chơi điều khiển. Trong vô vàn tên tuổi danh thủ khét tiếng đến từ Âu, Phi, Mỹ, Á, có lẽ cách nhanh nhất để tìm ra một cầu thủ vừa ý là từ các tờ báo thể thao. Hắn tỏ vẻ bí mật: "Hmm, đọc báo thể thao có thể biết được những thần đồng nhỏ tuổi đang lên mà trong game giá rẻ bèo. Tao ghét nhất là phải bỏ cả đống tiền để mua những chân sút đắt tiền như tiền đạo Ibrahimovich, tiền vệ Frank Ribery, hậu vệ Carles Puyol hay thiên tài chạy cánh Lionel Messi".

Có lẽ cách chơi như trên khiến người chơi khó quên được FFO2. Bởi họ có thể chuẩn bị cho trận đấu từ bên ngoài sân cỏ - đọc báo, lên các diễn đàn FFO2 để thảo luận cách tìm cầu thủ, lựa chọn đội hình chiến thuật, hướng dẫn kỹ thuật đi bóng lắt léo... Niềm say mê bóng đá dường như được nâng lên một tầng cảm xúc mới.

CHUYỂN NHƯỢNG VÀ... BỐC THĂM

FFO2 làm cho một tựa game vốn đã nổi tiếng lại càng thêm thú vị. Khi mỗi cầu thủ trong đội có cấp độ (level), người chơi hồi hộp sống cùng từng điểm chỉ số của cầu thủ. A. Lennon (tiền vệ cánh của Tottenham và tuyển Anh) vốn đã chạy rất nhanh nhưng khi tăng điểm ở chỉ số Tăng Tốc và Chạy Nhanh, bạn có cảm thấy hồi hộp và muốn ra sân ngay coi hắn chạy thế nào? Chưa bao giờ các cầu thủ lại trở nên sống động trong tâm trí người chơi Fifa đến vậy; cho dù đó là 1 cầu thủ về vườn, một chân sút vô danh hay các danh thủ - cầu thủ nào cũng có khả năng mang về chiến thắng cho bạn. Trong các bản Fifa Soccer 200x, thường người chơi chọn đội cũng dựa vào chỉ số mà chỉ các đội bóng lớn mới tập trung nhiều cầu thủ có chỉ số cao nên game thủ hầu như toàn chọn Barcelona, Juventus... Bạn có thích xem một trận đấu giữa 2 đội Barca?

FFO2 thì khác: bạn dễ dàng bắt gặp những đội bóng không mấy tiếng tăm nhưng đầy hảo thủ nhờ cơ chế chuyển nhượng tự do. Bạn có thể có được cầu thủ chỉ số cao nhờ vào các cách: luyện cầu thủ từ đội chọn sẵn, bỏ tiền ảo mua thẻ các cầu thủ, quay số may mắn sau mỗi trận

dấu, được VTC-Intecom khuyến mãi hoặc trao đổi với bạn bè. Nhờ đó, dù chỉ chơi 1 đội bóng tầm trung như Pohang Steelers (Hàn Quốc) nhưng bạn vẫn có thể mang Kaka, Berkham, Ronaldinho, Peter Cech về thi đấu.

GAMEPLAY ĐA DẠNG, TƯƠNG TÁC CAO

FFO2 hội đủ cả 2 yếu cầu kỹ thuật và chiến thuật. Muốn thắng bạn không chỉ phải biết điều khiển, có đội hình chiến thuật thi đấu tốt mà còn phải biết chuẩn bị thực lực. Đó chính là cái hay của FFO2. Đừng tưởng bạn có đội bóng level cao là hay. Khi đó, mỗi trận đấu tốn rất nhiều chi phí, chủ yếu là phí hợp đồng. Một đội bóng với nhiều cầu thủ chỉ số 1500 điểm có lúc yêu cầu người chơi phải "thanh toán" cả trăm ngàn LP (tiền trong FFO2), trong khi nếu vô địch 1 mùa giải (chỉ làm được nhiệm vụ này 1 lần) thì bạn cũng chỉ kiếm được 30.000LP. Nhức đầu nhỉ?

Điểm chính yếu trong gameplay của FFO2 là các mode (kiểu thi đấu) khá đa dạng. Trước hết, FFO2 phục vụ như một trò chơi đá bóng offline. Nếu mới chơi hay muốn kiếm tiền, bạn có thể đá hết giải ngoại hạng này đến giải ngoại hạng khác với máy. Nếu chán offline, mời bạn lên online thi đấu. FFO2 có cơ chế tìm đối thủ tự động cho bạn mặc dù đây là cách đáng sợ nhất vì đa phần toàn gặp phải hảo thủ dạng "độc cô cầu bại". Bạn có thể tạo phòng riêng để đá với bạn thân hoặc tham gia các giải tứ hùng, bát hùng.

Một kiểu thi đấu khá thú vị khác là 2vs 2 (2 chọi 2), tương tự lối chơi phối hợp (co-op) hay gặp trong các game bắn súng FPS. Người chơi cùng 1 đồng đội khác cùng đá trong một đội và sẽ luân phiên đảm nhận các lượt bóng. Lối chơi này đòi hỏi 2 người cùng chơi phải đồng tâm, hiệp ý, cùng tiến cùng thủ, hỗ trợ lẫn nhau tùy vào thế mạnh của từng người.

Ngoài ra, cách thiết kế của game dựa trên môn thể thao vua đã mở ra một trò chơi tương tác đầy sáng tạo. Như đã nói, do phải chuẩn bị và tìm hiểu thông tin về cầu thủ, chiến thuật nên game thủ có thể "chơi" FFO2 bên ngoài máy tính. Tuy nhiên, khi vào game sức sáng tạo càng được khơi nguồn. Một ví dụ: hoán đổi vị trí cầu thủ. Có 4 loại cầu thủ chính là tiền đạo (ST- striker), tiền vệ (M- midfield), trung vệ (B- back) và thủ môn (GK- goalkeeper) bên cạnh các vị trí đặc biệt như trung phong (F- forward) hay hậu vệ quét (SW- sweeper). Nếu bạn hoán đổi vị trí sở trường của cầu thủ, bạn có thể gây bất ngờ cho đối phương; chẳng hạn hậu vệ cánh (Roberto Carlos, W.Sagnol, Zanetti, Ashley Cole) trong sơ đồ 5-3-2 đưa lên làm tiền vệ cánh trong sơ đồ 4-4-2.

LẬP TRÌNH, HÌNH, ÂM: SỨC MẠNH CỦA EA GAMES

FFO2, được phát triển trên engine Fifa Soccer 2007, chủ yếu hỗ trợ bàn phím và khá nhiều loại tay cầm (gamepad) phổ thông. Điểm "dễ chịu" của FFO2 là vẫn trung thành với lối đá truyền thống trên bàn phím hoặc gamepad chứ không "lai" như Fifa 2009 kết hợp cả bàn phím và chuột. Nhiều game thủ eSports VN đánh giá đây là phiên bản cho phép ghi bàn từ nhiều góc độ nhất, khiến cuộc chơi gay cấn, hồi hộp đến phút cuối; khả năng ghi bàn từ các cú sút phạt gián tiếp trong FFO2 rất cao.

Hình ảnh trong FFO2 khá ổn. Hiện tượng giật hình trong các đoạn chuyển cảnh khi chơi offline là do khả năng xử lý đồ họa của hệ thống máy tính. Các cầu thủ có nhiều pha ăn mừng khi ghi bàn; có những cầu thủ ở chế độ cận cảnh có mái tóc rất giống ngoài đời nhưng khi chuyển sang màn hình thi đấu thì không giống...

Theo truyền thống, EA đưa vào FFO2 những bài hát đậm chất samba, chạy tự động cho đến khi người chơi bắt đầu vào cửa sổ thi đấu và tự động bật lại sau khi bạn thoát khỏi màn hình thi đấu.

BÓNG TRÒN ... GIẬT GIẬT

Đành rằng FFO2 có gameplay thú vị nhưng những trải nghiệm tuyệt vời đó dường như bị hệ thống mạng chưa hoàn thiện của Việt Nam làm cho nhiều lúc "chơi mất vui". Có những trận đấu diễn ra rất suôn sẻ, nhưng cũng không ít trận bị giật hình (lag) lia lịa mà nguyên nhân không ai khác ngoài "ông" Internet. Thật ra có lẽ còn do nhiều "ông" khác bởi một hệ thống CNTT có nhiều điểm gây lỗi. Tuy nhiên, xét cho cùng, nhà phát hành cần cố gắng hơn nữa để khắc phục lỗi mạng: càng ít giật càng tốt để các cầu thủ con cưng có thể phô diễn những lối đá mạnh mẽ, hoa mỹ và tốc độ.

Còn bạn tôi giờ đã tìm lại được niềm vui xem đá bóng, dọc tên cầu thủ cùng đội bóng vanh vách. Anh ta chỉ ước FFO2 cập nhật thông tin cầu thủ thật nhanh để khỏi phải tìm báo dọc. Ai dời K. Huntelaar đã về đá cho Real Madrid từ lâu mà trong hồ sơ cầu thủ vẫn ghi "Ajax"!

YÊN KHÊ

THƯƠNG MẠI HÓA HÀNG HÓA ẢO

Cùng với việc thương mại hóa chính thức, VTC-Intecom bắt đầu bán ra các vật phẩm ảo. Tính đến ngày 18/2/2009, FFO2 đã có đến 3 trang vật phẩm ảo - 2 món được bán bằng tiền LP có thể kiếm được trong game (bình nước suối và bộ cứu thương); các vật phẩm khác thanh toán bằng Vcoin có được khi nạp thẻ.

Một món hàng khá thú vị là "thẻ đổi tên đội sang màu xanh lá" (green coach name). Khi mua thẻ này theo mệnh giá VCoin, người mua sẽ nhận được ngay món tiền LP tương ứng. Có lẽ, đây là một cách hỗ trợ những người chơi không có nhiều thời gian cày tiền LP: dùng tiền thật nạp thẻ để có Vcoin rồi mua LP.

VTC-Intecom cho biết sẽ không có vật phẩm nào cho phép người chơi biến đổi 1 cầu thủ trong đội bóng của mình ngược lại thành thẻ (card). Tuy nhiên, có loại thẻ chuyển đổi vị trí sở trường.

TRANG SỬ GALLIA

VALKYRIA CHRONICLES™

VALKYRIA CHRONICLES	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	SEGA WOW
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt – Nhập vai
HỆ MÁY	PS3
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	04/11/2008

Valkyria Chronicles là một trong những trò chơi xuất sắc nhất của thể loại "Tatical Role Playing" trong nhiều năm trở lại đây với những đường nét đồ hoạ nghệ thuật, âm thanh, nhạc nền truyền cảm...

Nhắc đến game chiến thuật theo lượt pha yếu tố nhập vai trên console, người ta dễ dàng liên tưởng ngay đến các dòng game nổi tiếng của Nhật như Fire Emblem, Langrisser, Super Robot Wars, Final Fantasy Tactics... Đây là áp lực không hề nhỏ cho những nhà sản xuất muốn tạo dựng tên tuổi mới trong thể loại game khá kén chọn người chơi này. Bất chấp khó khăn đó, Valkyria Chronicles (VC) sản phẩm mới của hãng SEGA vẫn chứng tỏ mình xứng đáng là một trong những trò chơi xuất sắc nhất của thể loại nhập vai chiến thuật (Tatical Role-Playing) trong nhiều năm trở lại đây.

LÊN ĐƯỜNG VÌ CHÍNH NGHĨA

VC lấy bối cảnh giả tưởng vào năm 1930, lúc này tình hình châu Âu căng thẳng hơn bao giờ hết bởi cuộc đối đầu giữa các lục địa mà đại diện là hai quyền lực quân sự đối lập là East European Imperial Alliance (EEIA - Liên minh đế quốc Đông Âu) và Atlantic Federation (AF - Liên bang Đại Tây Dương). Tuy nhiên, vẫn có những quốc gia yêu chuộng hòa bình và giữ quan điểm trung lập mà điển hình là Gallia. Do nằm ngay đường biên giới huyết mạch của hai quyền lực quân sự trên nên Gallia luôn bị nhòm ngó bởi các phe tham chiến.

Để lấy Gallia làm bàn đạp đồng thời chiếm đoạt các mỏ ragnite (khoáng sản quý) mà nước này đang nắm giữa, EEIA quyết định xua quân xâm lược. Đối mặt đội quân hiếu chiến và hùng mạnh, chính phủ Gallia buộc phải huy động toàn bộ thanh niên vào quân đội. Trong số thanh niên lên đường nhập ngũ có Welkin Gunther chàng sinh viên trẻ tuổi chuyên ngành xã hội động vật (Animal Sociology) và đã được bổ nhiệm làm chỉ huy tiểu đội chiến xa số 7 mà người chơi sẽ nhập vai...

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

Tương tự các game nhập vai theo lượt khác, người chơi bắt đầu bằng việc lựa chọn nhân vật muốn điều khiển. Lúc này, camera sẽ bắt đầu hướng sang nhân vật đó và mọi chuyển động cũng như cách điều khiển nhân vật này sẽ hoàn giống game hành động góc nhìn thứ ba. Tuy nhiên, thao tác di chuyển cũng như hành động của nhân vật sẽ bị giám sát bằng thanh biểu kế dưới màn hình. Thanh này sẽ giảm dần mỗi khi bạn di chuyển, hành động và chỉ phục hồi khi bắt đầu lượt đi mới. Ngoài ra, độ dài thanh biểu kế này sẽ phụ thuộc hoàn toàn vào nhân vật bạn điều khiển thuộc đơn vị quân nào.

Ngoài chiến xa do Welkin điều khiển, game còn có những đơn vị khác nhau để người chơi tùy chọn bao gồm: trinh sát, bộ binh, kỹ sư, lính bắn tỉa, kỵ binh dùng pháo. Mỗi loại sẽ có ưu khuyết điểm riêng đòi hỏi người chơi phải cân nhắc khi lựa chọn cũng như sử dụng. Ví dụ, lính bắn tỉa có thể hạ đối phương từ khoảng cách xa nhưng lại rất hạn chế về khả năng di chuyển cũng như chỉ số sức khỏe. Trong khi đó, bộ binh lại có "máu trâu" và được trang bị súng máy nên càn lướt tầm gần rất hiệu quả. Một yếu tố khác không kém phần quan trọng là bạn phải tận dụng địa

hình màn chơi để biến nó thành lợi thế cho phe mình. Chẳng hạn, địa hình đồi núi nơi có nhiều vách đá cao rất thuận lợi cho lính bắn tỉa hoạt động; ở các sa mạc cát (nơi có các phế tích hoang, bờ tường lớn) bạn có thể dùng kỵ binh trang bị pháo để phá hủy các vách tường, đá lớn, tạo ra chướng ngại vật làm chậm đường đi của các chiến xa đối phương.

Thời gian hoàn thành màn chơi, số lượt đi bạn đã sử dụng cũng như số lượng quân đối phương bị hạ gục sẽ được máy tính toán và chuyển thành điểm kinh nghiệm và tiền. Tất nhiên, lượng tiền và điểm kinh nghiệm nhiều hay ít tùy vào mức độ hoàn tất màn chơi. Dựa vào đây, bạn có thể nâng cấp kĩ năng và mua sắm trang bị mới cho các thành viên trong tiểu đội cũng như chiến xa của Welkin. Đáng ghi nhận là việc nâng cấp cũng như mua bán đã được giản lược hóa theo từng loại đơn vị thay vì chia thành từng nhân vật vốn mất rất nhiều thời gian như nhiều game trước đây. Điển hình như để nâng cấp cho cô nàng Alicia thuộc quân trinh sát, bạn chỉ cần vào trại huấn luyện và dùng điểm kinh nghiệm để nâng cấp cho đơn vị quân này là sẽ ảnh hưởng chung lên các lính trinh sát trong tiểu đội chứ không riêng gì Alicia.

Mỗi màn chơi trong VC khá dài thường khoảng từ ba mươi phút đến gần hai giờ. Rất may là game cho phép lưu game tùy thích vào bất kỳ thời điểm nào. Ngoài ra, luật chết vĩnh viễn như các game nhập vai chiến thuật trước đây đã được SEGA giảm nhẹ đôi chút để người chơi dễ thở hơn. Khi một thành viên chẳng may "gục" trên chiến trường, bạn có thể điều thành viên khác đến để gọi cứu thương mang về chữa trị. Cần lưu ý là bạn phải thực hiện thao tác này thật nhanh, nếu để quân đối phương ập vào nơi đồng đội bị thương hoặc để màn chơi kết thúc thì các nhân vật này sẽ bị mất vĩnh viễn; lúc này chỉ còn cách là nạp lại các "file save". Để hạn chế những sai lầm đáng tiếc, ngoài việc thận trọng tuyệt đối và lưu game thường xuyên, bạn nên lắng nghe phân tích cũng như góp ý của các đồng nghiệp trước khi xuất trận.

ƯU LẤN ÁT KHUYẾT

Nhìn tổng thể, VC tương tự như một bức tranh vẽ bằng màu nước với những đường nét đầy chất nghệ thuật. Các nhân vật được thiết kế rất tự nhiên với đầy đủ màu sắc biểu cảm khác nhau. Cảnh nền cũng được trau chuốt rất tỉ mẩn với gam màu nhẹ chủ đạo khiến người chơi không khỏi ngỡ ngàng, trầm trồ khi thưởng thức. Kết dính hài hòa là chất lượng lồng tiếng và hiệu ứng nhạc nền được thể hiện khá xuất sắc, truyền cảm.

Điều duy nhất đáng phàn nàn là chất lượng AI của các đồng đội máy lẫn đối phương khá hạn chế. Lắm lúc, bạn sẽ thấy máy ngờ nghệch đến mức gọi gần cả chục lính bắn tỉa để tiếp viện bất chấp bạn đã tiến sát vào căn cứ của chúng, hoặc gọi lính trinh sát lao vào nơi tiểu đội bạn đang trú đóng để nạp mạng. Tuy nhiên, ngoại trừ bất cập này, VC vẫn là tựa game mà bạn không nên bỏ qua nếu đang sở hữu PS3.

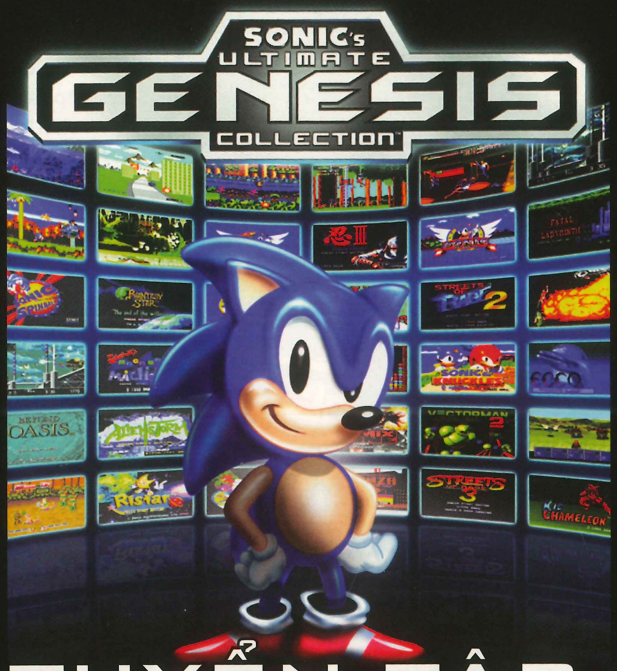
PHÁT HUY

ƯU
- Cách chơi hấp dẫn.
- Đồ họa đẹp.
- Âm lồng tiếng và nhạc nền được đầu tư tốt.

KHUYẾT
- Chất lượng AI của máy còn hạn chế.

XGAME
Add:270 Bà Triệu-Hà Nội
Tel: 04.39741190
http://xgame.vn
Chuyên cung cấp thiết bị giải trí, máy chơi games và phụ kiện.(Wii,NDS,PSP,PS3,PS2,Xbox360)

TUYỂN TẬP SONIC



Việc ra mắt bộ tuyển tập Sega Genesis Collection (SGC) cách đây ba năm của Sega được làng game đón nhận khá nồng nhiệt. Tuy nhiên, do chỉ phát hành trên hai hệ máy là PSP và PS2 nên mức độ phổ biến của bộ tuyển tập này còn khá hạn chế. Đây là lý do bộ tuyển tập thứ hai của hãng mang tên Sonic's Ultimate Genesis Collection (SUGC) dành riêng cho Xbox 360 và PS3 ra đời nhằm tiếp cận thêm nhiều đối tượng.

Tuy mang tên khác nhau, nhưng nội dung của SUGC chính là bản chỉnh sửa và bổ sung lại của SGC trước đây dựa trên những ý kiến đóng góp của các game thủ lẫn giới phê bình. Vì vậy, ngoài 28 game chính vốn đã được giới thiệu ở bộ tuyển tập trước, trong SUGC người chơi còn có cơ hội tiếp xúc thêm 12 gương mặt được yêu cầu và nhắc đến rất nhiều, điển hình như dòng game chiến thuật theo lượt pha yếu tố nhập vai nổi tiếng Shining Force, loạt game đi cảnh rất được ưa chuộng Streets of Range.Bên cạnh 40 tựa game trên, người chơi còn có thể mở khóa thêm 9 tựa game khác dành riêng cho Sega Master System và game thùng (Arcade) bằng việc đạt được các điểm Achivement của Xbox 360 hay hệ thống Trophy trên PS3 trong suốt quá trình chơi.

Cũng như lần trước, toàn bộ các game trong tuyển tập lần này đều tích hợp sẵn tính năng lưu game mọi lúc mọi nơi, giúp người chơi dễ dàng hơn trong việc "phá đảo".

Đáng tiếc là dù bổ sung hệ thống Achivement và Trophy như đã nêu nhưng các tính năng chơi, cập nhật và so sánh điểm số thông qua kết nối trực tuyến lại không xuất hiện. Mặt khác, để gợi lại cho các game thủ cảm giác "xưa", toàn bộ các trò chơi trong tuyển tập này vẫn không thay đổi hay trau chuốt thêm về đồ họa, âm thanh và đặc biệt là cách chơi vốn đã làm nên tên tuổi của chúng. Song song đó, người chơi có dịp thưởng thức hình bìa, hình các cuốn băng game, cũng như vài nét về nguồn gốc ra đời của chúng. Để tiện cho việc tra cứu, giao diện tại menu đăng nhập các tựa game này còn cho phép bạn sắp xếp theo thứ tự Alphabe, thời gian phát hành hay theo sở thích của bạn. Rất tiện dụng!

Với mức giá khá dễ chịu lại tổng hợp gần 50 tựa game nổi tiếng, chưa kể việc tích hợp nhiều giá trị thêm hấp dẫn, SUGC không chỉ thu hút các tay sưu tập mà hơn cả là các game thủ kỳ cựu vốn khao khát được tận hưởng lại những dư âm ngọt ngào của công nghiệp game thời hoàng kim 16-bit năm nào.

NGỌC ANH

ƯU

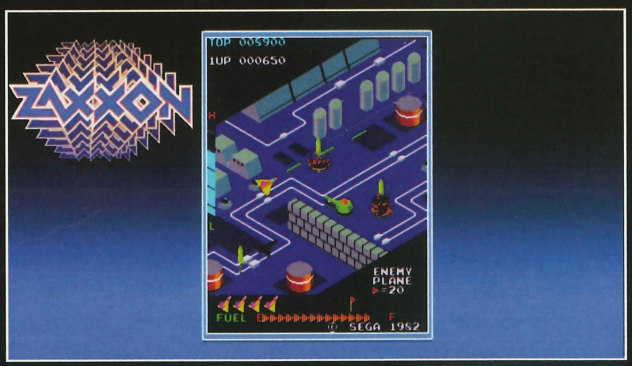
- Cân bằng tốt giữa chất và lượng.
- Bổ sung chức năng Trophy và Achivement hấp dẫn.
- Giá bán hời cho những ai thích sưu tập.

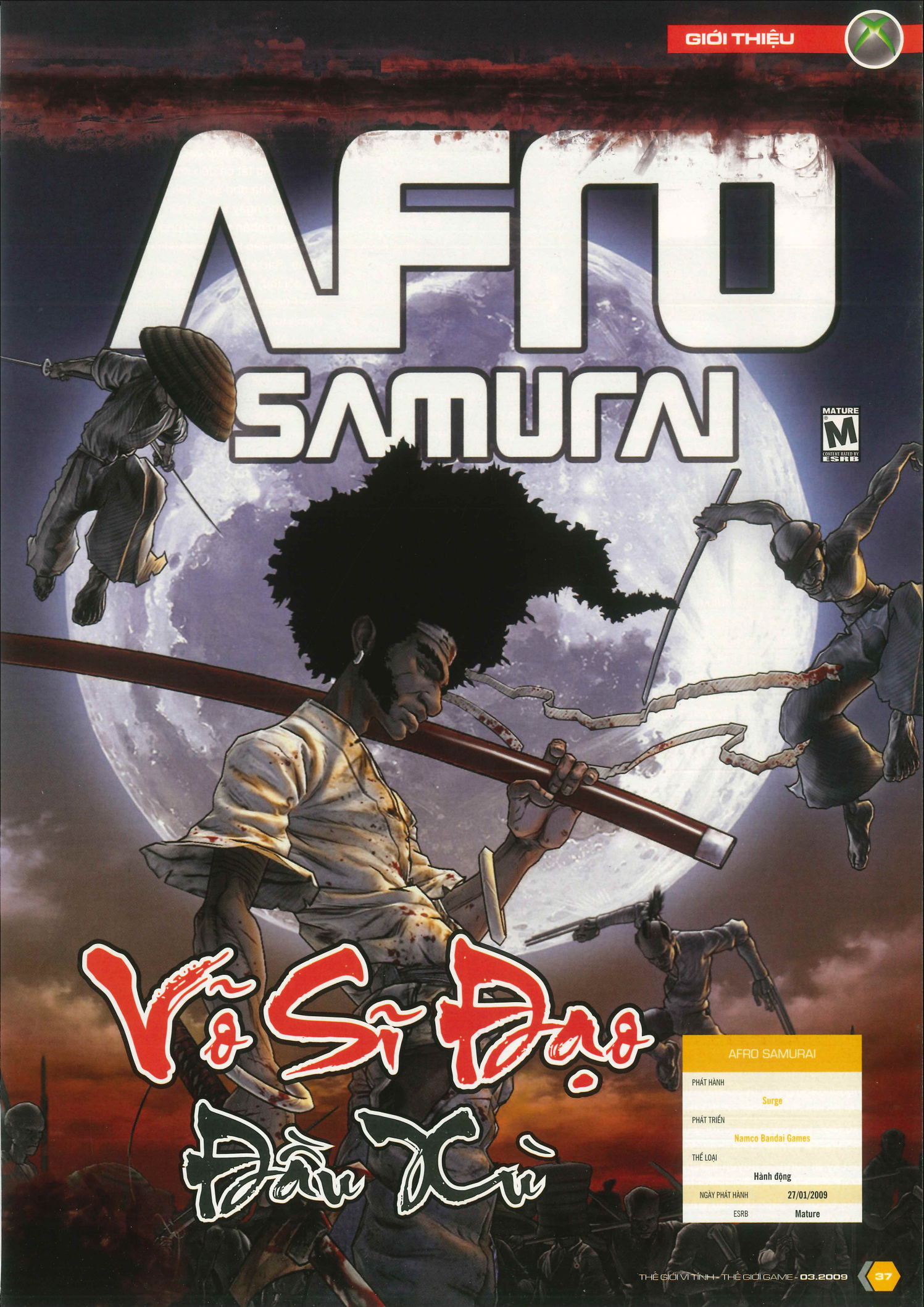
KHUYẾT

- Đồ họa âm thanh đã lỗi thời.
- Không có chức năng chơi cũng như so sánh điểm số trực tuyến.

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

SONIC'S ULTIMATE GENESIS COLLECTION	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Sega
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	10/02/2009
ESRB	Everyone





AFRO SAMURAI	
PHÁT HÀNH	Surge
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	27/01/2009
ESRB	Mature

Afro Samurai là một bộ truyện tranh (manga) khá nổi tiếng của tác giả Takashi Okazaki. Bộ truyện đã xuất hiện được gần 10 năm nay và đã được chuyển thể thành phim hoạt hình Anime. Bộ phim này còn tỏ ra nổi tiếng hơn hẳn bộ truyện khi có sự tham gia lồng tiếng của diễn viên da đen hàng đầu của Hollywood là Samuel L. Jackson (nổi tiếng qua các phim Shaft, Star Wars, 1408, Snakes on a Plane, v.v.). Bộ phim còn thu hút khán giả ngoài nước Nhật do phần nhạc nền rất độc đáo mang âm hưởng hip-hop. Sự nổi tiếng của Afro Samurai đã khiến hãng Namco Bandai Games để mắt và lập tức cho ra đời trò chơi cùng tên và đã có mặt trên Xbox 360, PS3 vào ngày 27-01 vừa qua.

Con đường báo thù

Nói về đề tài samurai (võ sĩ đạo) thì đương nhiên bối cảnh phải là nước Nhật thời phong kiến. Afro Samurai cũng không ngoại lệ, tuy nhiên nước Nhật phong kiến chúng ta thấy trong game là một bối cảnh giả tưởng, khi có nhiều yếu tố của khoa học kỹ thuật hiện đại. Nhân vật chính của game là một chàng võ sĩ đạo da đen có đầu xù như nấm, và do vậy mà chàng ta được gọi là Afro (Afro American nghĩa là người Mỹ da đen). Trong thế giới của Afro Samurai, võ sĩ đạo vô địch thiên hạ được mệnh danh là Số Một. Bố của Afro từng là một người như vậy cho đến khi có một kẻ khác thách đấu và giành lấy ngôi vị này .

Nung nấu ý định trả thù cho cha, Afro chỉ có con đường duy nhất là tìm diệt người đang giữ vị trí Số Hai - theo luật, chỉ có người này mới có thể thách đấu Số Một. Chỉ bằng con đường tìm ra người Số Hai (vị trí này cũng thay đổi liên tục vì bất kỳ ai cũng có quyền thách đấu với Số Hai), đánh bại và nắm giữ vị trí ấy, Afro mới có đủ tư cách đối đầu với người đã giết cha mình.

Có thể nói Afro Samurai có một cốt truyện rất hấp dẫn. Tuy nhiên, lối dẫn truyện trong game có phần hơi ngắn gọn, hơn nữa lại có những sự kiện đan xen nhau nên với những người chưa từng biết nội dung bộ phim sẽ hơi khó theo dõi khi bắt đầu chơi. Có lẽ hãng phát triển muốn khuyến khích mọi người tìm xem bộ phim trước khi thưởng thức game. Rất may là tuy nội dung chính tương tự nhưng một số tình tiết trong game đã thay đổi nhiều so với phim để tạo ra sự mới mẻ so với nguyên tác nhằm hấp dẫn người chơi hơn đồng thời tránh được cảm giác nhàm chán.

Lối chơi không mới nhưng vẫn hấp dẫn

Về lối chơi, Afro Samurai (AS) có phong cách hành động thuần túy. Bạn điều khiển chàng võ sĩ đạo đầu xù theo góc nhìn ngôi thứ ba rất giống các game hành động cận chiến như God of War, Ninja Gaiden, Devil May Cry hay mới đây là Ninja Blade. Vũ khí chính của Afro là một thanh kiếm Nhật sắc bén với ba loại đòn thế là tấn công nhẹ và nhanh (nút X), mạnh nhưng chậm (nút Y) và đá (nút B). Afro có hàng loạt tuyệt chiêu, combo khi bạn thi triển kết hợp các nút trên với nhau. Nhìn chung tất cả đều khá đẹp, dứt khoát và cũng khá đơn giản nên bạn có thể thi triển được ngay sau vài lần tập bấm.

Điểm nhấn trong lối chơi của AS là khả năng tập trung (Focus) của nhân vật chính. Sau khi đã tung ra vài chiêu cơ bản với đối thủ, Afro có thể kích hoạt trạng thái Focus. Lúc này, toàn bộ màn hình trở thành trắng đen, mọi diễn biến đều chậm lại và Afro chuẩn bị tung ra nhát "kết liễu" . Để thực hiện bạn phải bấm giữ nút đánh và canh thời gian cho một tia sáng trên lưỡi kiếm của Afro chạy lên đến mũi kiếm mới được buông ra. Nếu thành công, Afro sẽ tiêu diệt ngay lập tức đối phương chỉ với một nhát chém. Tùy theo bạn bấm nút nào và các combo bạn đang thi triển mà tư thế của nhát chém cuối cùng sẽ khác nhau, tạo sự thú vị khá lớn cho lối chơi của game.

Mặc dù game không hạn chế số lần ra chiêu Focus nhưng bạn cũng không thể lạm dụng vì lúc đó, dù thời gian có chậm lại nhưng các đối thủ vẫn di chuyển. Vì thế, nếu đối thủ không nằm trong tầm kiếm (đang nhảy ra xa hay đang... gục xuống đất chẳng hạn) thì bạn chỉ chém... không khí mà thôi. Với yếu tố này cùng sự đa dạng và số lượng đông đảo đối phương của Afro, có thể nói AS đã vượt khỏi tầm một game "chặt chém" thông thường, khi đòi hỏi người chơi cần phải có một chút tỉnh táo, khéo léo và chiến thuật hợp lý mới mong sống sót qua những trận chiến "một chọi cả chục" thường xuyên. Không chỉ vậy, AS còn nhiều khả năng hấp dẫn khác như khả năng đỡ đòn đúng thời điểm khiến đối phương "hở sườn" hay

tuyệt chiêu vận công kết liễu nhanh cả một bầy địch thủ!

Không chỉ có những pha chiến đấu, AS cũng đòi hỏi khả năng tìm đường, chạy nhảy của người chơi. Ở đây, lại một lần nữa bạn có thể bắt gặp những động tác quen thuộc. Nào là chạy trên tường, đu bám trên các thanh xà, nhảy zig-zag trên hai bờ tường đối diện v.v. không khác mấy so với Ninja Gaiden và Prince of Persia. Game còn thêm vào một số món đồ ẩn có thưởng và những câu đố dọc đường đi. Nhưng nhìn chung có vẻ hãng sản xuất không muốn hướng người chơi nhiều vào khía cạnh phiêu lưu nên những phần này không có nhiều thử thách (quan

sát một tí là tìm ra ngay) và không mấy đặc sắc nếu so với những game "đỉnh" trên. Khách quan mà nói, những đặc điểm trong lối chơi của AS không quá mới lạ trong thể loại game hành động đánh kiếm nhưng vẫn tạo được sự phấn khích nhất định và mang lại đặc sắc riêng cho game mà hiếm game "ăn theo" phim hay truyện tranh nào đạt được.

Đồ họa cel-shade đầy nghệ thuật

Dựa theo phim hoạt hình nên thật dễ hiểu khi AS ứng dụng phong cách đồ họa cel-shade. Dù vẫn là game hoàn toàn 3D nhưng nhờ phong cách này mà người chơi vẫn cảm thấy game không khác gì một bộ phim hoạt hình Anime 2D thực thụ. Thường những game có đồ họa kiểu này khá đẹp và nghệ thuật và AS cũng có và những nét vẽ, dựng hình, phối màu rất bắt mắt. Có thêm hai đặc điểm rất hay khiến game càng giống phim hoạt hình là những đoạn cut-scene (cắt cảnh) thể hiện với nhiều khung hình liên tiếp trên màn hình, y hệt phong cách truyện tranh. Điểm thứ hai là bạn sẽ không hề trông thấy một thông số, chỉ số nào trên màn hình. Chỉ số quan trọng nhất là sức khoẻ của nhân vật chính và đối thủ được thể hiện rất độc đáo bằng một đường viền đỏ quanh nhân vật sẽ ngày càng đậm lên, báo hiệu mức độ trúng thương.

Đồ họa của game gần như không thể chê được ở điểm nào nếu không vướng phần góc quay camera. Chẳng hiểu vì sao mà nhà sản xuất lại đưa vào tùy chọn chỉnh góc quay lên xuống (trục Y) mà lại quên khuấy tùy chọn chỉnh góc quay trái phải (trục X). Mặc định góc quay ngang của game là... ngược: kéo analog sang phải camera sẽ quay sang... trái và ngược lại, gây khó chịu với game thủ quen thuộc với chiều quay thuận mà không cách gì khắc phục được ngoài trừ cố tập làm quen mà thôi.

Âm thanh xuất sắc "toàn tập"

Nếu hình ảnh có đôi chút phàn nàn ở góc quay thì phần âm thanh, âm nhạc của game gần như hoàn toàn xuất sắc. Thứ nhất là game có được đội ngũ lồng tiếng "thứ dữ" y hệt bộ phim hoạt hình gồm có Samuel L. Jackson, Ron Perlman (vai chính phim Hellboy và là người dẫn truyện trong loạt game Fallout), nữ diễn viên gốc Á Kelly Hu (vai Lady Deathstrike trong X-Men 2 và Cassandra trong The Scorpion King) cùng với John DiMaggio, diễn viên lồng tiếng rất quen thuộc với các game thủ qua vai nhân vật chính Marcus Fenix trong loạt game Gears of War.

Về phần âm nhạc, game thừa hưởng phong cách hip-hop từ phim và cũng do nghệ sĩ hip-hop The RZA tổ chức thực hiện. Nhờ vậy, nhạc nền mang phong cách rất lạ nhưng vẫn cuốn hút khi kết hợp phong cách hiện đại của nhạc hip-hop cùng những giai điệu cổ truyền của âm nhạc dân gian Nhật Bản. Có thể nói là âm nhạc đã "ăn khớp" hoàn toàn với bối cảnh game: nhân vật da đen trong thời Nhật phong kiến.

Thật hiếm khi chúng ta được thưởng thức một trò chơi "ăn theo" phim/truyện tranh "đáng đồng tiền bát gạo" nhưng may mắn là Afro Samurai đã làm được điều đó. Dù vẫn còn những khuyết điểm không nhỏ nhưng cuộc phiêu lưu của chàng võ sĩ đạo đầu xù trên con đường trở thành "Đệ nhất võ lâm" hoàn toàn xứng đáng để các game thủ chúng ta cùng sát cánh.

MAI LONG

ƯU ĐIỂM:

- Các tính năng lối chơi không mới những vẫn đặc sắc.
- Đồ họa cel-shade đẹp mắt và nghệ thuật.
- Âm thanh và âm nhạc xuất sắc.

KHUYẾT ĐIỂM:

- Cốt truyện hơi khó hiểu với ai chưa xem phim.
- Thiếu tùy chọn tinh chỉnh góc quay ngang của camera.

BAN NHẠC TUYỆT HẢO

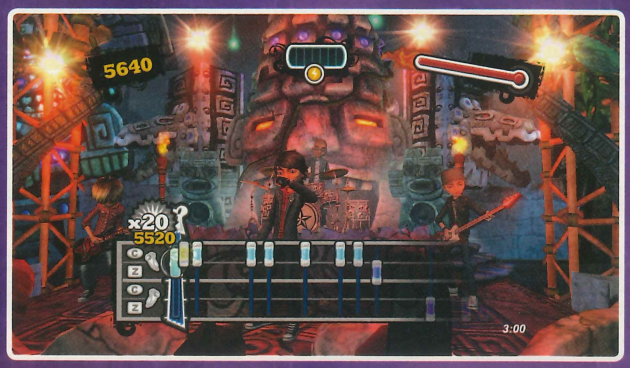
Thành công vang dội của Guitar Hero và Rock Band, thể loại game âm nhạc đang là hấp lực rất lớn đối với các nhà sản xuất game để cho ra đời những trò chơi "1 vốn 4 lời". Sau Konami (Rock Revolution) và Nintendo (Wii Music), giờ đến lượt hãng Disney cũng nhảy vào thị trường béo bở này với trò chơi âm nhạc của riêng mình: Ultimate Band (UB).

Cách chơi của UB cũng tương tự những game âm nhạc cùng thể loại khác: người chơi phải thao tác đúng theo những nốt nhạc chạy trên màn hình để giữ cho màn trình diễn của mình được thể hiện một cách trọn vẹn nhất. Để thể hiện các động tác chơi nhạc, Ultimate vận dụng gần như hầu hết khả năng cảm ứng của các tay cầm. Chẳng hạn khi chơi guitar hay bass, bạn phải vẫy Wii Remote như đang gảy đàn trong khi tay cầm Nunchuk bấm các tổ hợp nút hoặc vẫy theo những hướng khác nhau để chơi các nốt nhạc khác nhau. Chơi trống còn vận dụng cảm ứng nhiều hơn khi hai tay của bạn giờ như đang cầm hai chiếc dùi trống, liên tục gõ xuống theo nhịp điệu các nốt nhạc trên màn hình, thỉnh thoảng lại phải vẫy tay sang hai bên để thực hiện thao tác gõ cymbal "chập cheng". Đến phần ca sĩ, do cả Wii Remote và Nunchuk đều không có chức năng thu âm nên dĩ nhiên bạn không thể... hát thực sự. Tất cả những gì bạn làm để "hát" trong game cũng là những động tác cảm ứng, giả lập các tư thế cầm micro của ca sĩ như chúi về phía trước hay ngã đầu ra sau...

Không chỉ vậy, ở tất cả các vị trí chơi nhạc, khi biểu diễn game thường đòi hỏi bạn thực hiện thêm những động tác chung như dập hai tay gần nhau (giống như vỗ tay), vẫy ra hai bên cùng lúc hay xoay tròn tay... Chưa hết, game cũng có những pha "tích lũy điểm tung tuyệt chiêu" như Guitar Hero hay Rock Band. Khi đầy điểm, bạn chỉ cần nhấn nút A, sau đó thực hiện các động tác tay theo như chỉ dẫn trên màn hình, nếu thực hiện đúng nhân vật của bạn sẽ làm những động tác nhảo lộn, bay nhảy khá vui nhộn và bắt mắt, đương nhiên là giúp cho điểm biểu diễn ca khúc đó tăng lên rất nhiều. Nhìn chung trò chơi khá thành công khi tận dụng hết những khả năng cảm ứng để mô phỏng tương đối giống các thao tác chơi nhạc cụ. Với tổng cộng 30 bài hát, danh sách nhạc của Ultimate Band tuy không nhiều nhưng có thể gọi là khá đủ đối với một game đơn giản, theo phong cách giải trí nhẹ nhàng này. Tuy tất cả đều là nhạc "cover" mang phong cách teen-rock trẻ trung (như kiểu Hannah Montana hay Jonas Brothers) nhưng game cũng quy tụ nhiều ca khúc của những ban nhạc rock nổi tiếng như The Doors, Incubus, Avril Lavigne, Blink-182, My Chemical Romance, Pink, Sum-41... Thế nhưng, chính phần này game lại bộc lộ khuyết điểm lớn nhất của mình. Chẳng hiểu vì sao khi chơi nhạc, cho dù bạn chơi đúng hay sai, hay thậm chí có chơi hay không, bản nhạc vẫn tiếp diễn một cách đầy đủ mà không hề bị ảnh hưởng gì! Có chăng chỉ ảnh hưởng đến điểm số và "thanh máu" của người chơi mà thôi. Điều này làm bạn thấy giả tạo, cứ như bạn chẳng hề tham gia thực sự vào bài hát vậy!

Ngoài khuyết điểm này cùng một chút thiếu chính xác và không thật trong các tính năng cảm ứng, nhìn chung Ultimate Band là một game khá xét về mặt giải trí đơn thuần. Điểm hấp dẫn của game nằm ở sự dễ chơi, hình ảnh nhí nhảnh dễ thương cùng những ca khúc sôi động. Do vậy, cho dù có thể bạn cảm thấy game chưa đủ "pro" để giữ chân mình thì cũng đừng quên giới thiệu cho anh em, bạn bè hay thậm chí bố mẹ, vì thực sự Ultimate Band sẽ rất dễ "hớp hồn" những người chỉ cần 5, 10 phút chơi game đơn giản để giải trí đấy.

NGỌC CHÂU



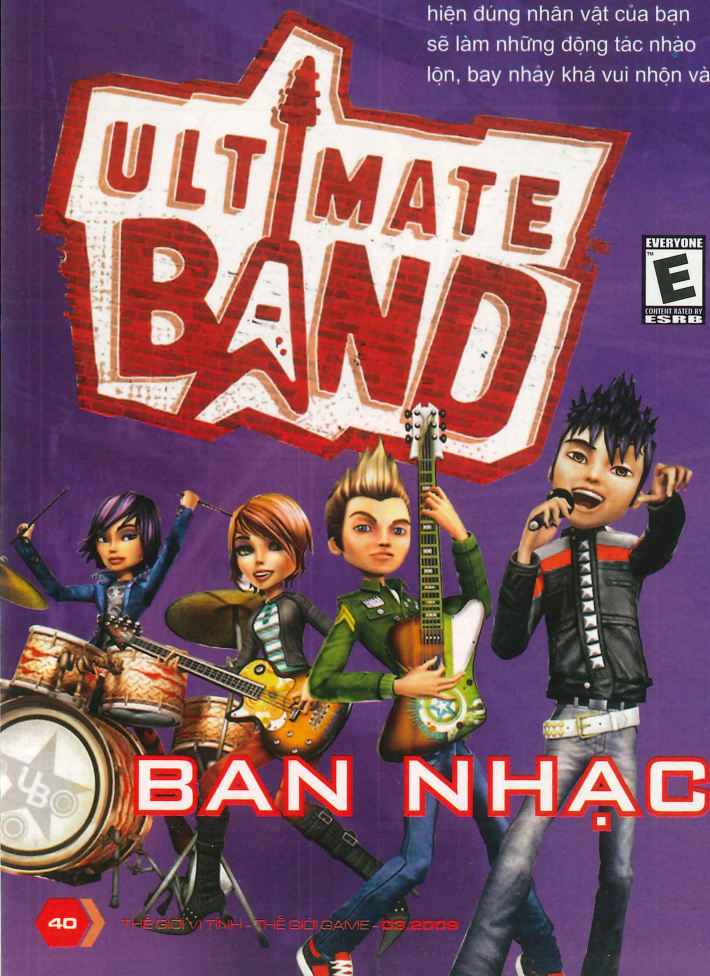
ULTIMATE BAND	
PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
PHÁT TRIỂN	Fall Line Studios
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	25/11/2008
ESRB	Everyone 10+

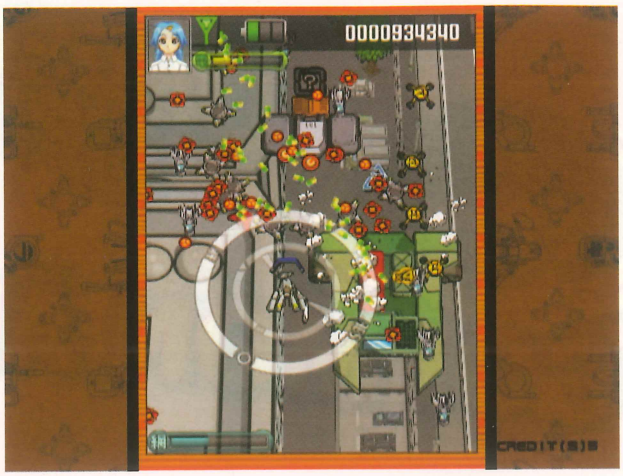
ƯU

- Đơn giản, dễ chơi với các tay cầm Wii thay thế nhạc cụ.
- Tận dụng khá triệt để khả năng cảm ứng.
- Hình ảnh và âm nhạc sôi động, dễ thương.

KHUYẾT

- Vị trí ca sĩ chưa thực sự hấp dẫn.
- Bản nhạc vẫn không bị ảnh hưởng dù bạn có chơi đúng hay không.
- Một số tính năng cảm ứng không nhạy và khó thực hiện.





BẮN PHI THUYỀN TUYỂN TẬP

Để đánh dấu khoảng thời gian gắn bó trong làng game, MileStone nhà phát triển game đến từ Nhật chuyên về thể loại "Shoot' em up" (vẫn thường được các game thủ Việt gọi là bắn phi thuyền – do bối cảnh các trò chơi thường diễn ra trên không) cho ra mắt bộ tuyển tập những tựa game làm nên tên tuổi mình trong thời gian qua mang tên Ultimate Shooting Collection (USC) dành cho Wii .

Bộ tuyển tập bao gồm ba tựa game là Chaos Field, Radilgy và Karous. Tất cả đều từng ra mắt trên máy game thùng NAOMI và các console như Dreamcast, GameCube và PlayStation 2 trước đây. Tuy nhiên, trong số ba tựa game kể trên chỉ có Chaos Field là đã từng đặt chân lên Mĩ thông qua phiên bản dành cho GameCube năm 2005. Trong khi đó cả Radilgy và Karous chỉ phủ sóng tại thị trường Nhật và có giá bán lẻ ra thị trường nước ngoài khá đắt. Đây là lý do khiến bộ tuyển tập này được rất nhiều game thủ yêu thích thể loại "Shoot' em up" quan tâm đặc biệt.

Tuy khác nhau về tên gọi, nội dung, bối cảnh nhưng cách chơi của cả ba tựa game trong bộ tuyển tập có khá nhiều điểm tương đồng. Nhiệm vụ chính của người chơi là khéo léo điều khiển phi thuyền tránh né, đồng thời đáp trả những đợt tấn công như vũ bão và áp đảo về số lượng của phi thuyền đối phương. Ngoài trang bị mặc định là súng, các phi thuyền trong game đều được bổ sung thêm thanh kiếm rất hữu dụng để hạ đối phương nhanh. Tuy nhiên nhược điểm của vũ khí này đòi hỏi người chơi phải áp sát đối phương và tốc độ ra đòn chậm nên phải rất thận trọng khi sử dụng nó. Bù lại, vũ khí này còn rất hữu hiệu để ngăn chặn các loạt đạn từ đối phương, vì vậy bạn điều tiết và phân phối thời gian sử dụng thật hợp lý để đạt hiệu quả cao.

ULTIMATE SHOOTING COLLECTION	
PHÁT HÀNH	UFO Interactive
PHÁT TRIỂN	MileStone (JP)/ Tommo
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	20/01/2009
ESRB	Everyone

ƯU

- Tích hợp 3 tựa game trong 1.

KHUYẾT

- Giá bán chưa thật cạnh tranh so với những sản phẩm cùng loại có chất lượng tốt hơn.
- Không cải tiến so với phiên bản gốc.

Nếu mong đợi những cải tiến mạnh mẽ trong lần "tái xuất giang hồ" của các tựa game này có lẽ bạn sẽ khá thất vọng, bởi lẽ tất cả đều được bê "nguyên xi" từ phiên bản gốc trước đây. Điều này đồng nghĩa với chức năng chơi mạng, kết nối trực tuyến để so sánh điểm số (leaderboards)... sẽ tiếp tục vắng mặt. Chất lượng đồ họa, âm thanh vốn chỉ dừng ở mức trung bình của các tựa game này khi mới ra mắt giờ đã trở nên lỗi thời, cũ kĩ. Chính những hạn chế đáng tiếc này sẽ khiến USC khó lòng thuyết phục game thủ móc hầu bao để "tậu" về, nhất là khi trên thị trường có sự xuất hiện của những sản phẩm tương tự cùng giá bán nhưng chất lượng vượt trội hơn rất nhiều.

MINH HẠNH

GỌI MÓN ĂN ĐI NÀO!

Thành công ngoài sức tưởng tượng của game nấu ăn Cooking Mama (CM) vào năm 2006 cùng nhiều hậu và phụ bản sau đó đã kéo theo không ít các sản phẩm khai thác chung đề tài thú vị này như Hell's Kitchen, Iron Chef America, Cooking Academy, Giurmet Chef... Tuy nhiên, trong số những sản phẩm lấy chung ý tưởng đó, hiếm trò chơi nào có chất lượng vượt trội hơn CM như Order Up! (OU) của SuperVillain Studios.

Thoạt nhìn, OU không khác gì mấy so với CM về cách chơi điển hình qua khả năng cho phép người chơi thực hiện việc nấu nướng bằng Wii Remote. Ví dụ, để cắt củ, quả bạn chỉ việc hươ Wii Remote tương tự như dao thật ngoài đời; hay khi nướng đồ ăn bằng chảo, chiếc Wii Remote lúc này sẽ đóng vai trò là tay cầm của chảo để bạn cầm, lắc... Tất cả các thao tác nấu ăn này được giám sát chặt chẽ qua một biểu kế khá trực quan. Dựa vào chiếc biểu kế này bạn có thể biết được món ăn của mình đạt yêu cầu hay không.

Nếu như ở CM bạn có thể biết mình mở khóa được thực đơn mới hay không dựa vào điểm số đạt được thì với OU mọi việc hơi phức tạp hơn một chút. Do là bếp trưởng kiêm luôn giám đốc của một nhà hàng nên các món ăn mà bạn thực hiện sẽ hoàn toàn được thực khách đánh giá. Nếu chế biến một món ăn hoàn hảo theo yêu cầu của thực khách bạn sẽ nhận được thêm tiền típ của họ ngoài đơn giá niêm yết trên thực đơn. Ngược lại, bạn sẽ không được nhận khoản tiền thưởng này hoặc thậm chí còn bị trừ vào doanh thu do những bất cẩn mà mình gây ra trong quá trình nấu ăn như để đồ ăn quá lửa, chưa chín...

Số tiền kiếm được từ việc kinh doanh sẽ giúp bạn đầu tư thêm trang thiết bị mới đầy đủ tiện nghi hơn. Đặc biệt, bạn còn có thể thuê mướn thêm phụ bếp - những trợ tá đắc lực, giúp bạn thực hiện món ăn nhanh chóng, dễ dàng hơn vào những giờ cao điểm, đông thực khách đến thưởng thức. Ngoài ra, để nâng cao chất lượng dịch vụ và đưa nhà hàng của mình lên chuẩn "sao", bạn phải chịu khó "tầm sư học đạo" để có thể bổ sung vào thực đơn những món ăn mới, hay đón tiếp những chuyên gia ẩm thực hàng đầu đến thưởng thức và đánh giá. Mặt khác, khi đã bước chân vào lĩnh vực kinh doanh ăn uống, bạn còn phải chịu sự giám sát của cơ quan y tế thông qua những đợt kiểm tra đột xuất được tượng trưng bằng những trò chơi nhỏ như lau dĩa, đuổi chuột... rất thú vị. Chính những chi tiết khá đời thường như vừa nêu đã giúp OU dần chiếm được cảm tình của người chơi một khi đã dành thời gian tiếp xúc tương đối lâu.

Song hành với cách chơi lôi cuốn, có chiều sâu, khâu nghe nhìn của OU được thực hiện khá ổn. Các mô hình nhân vật được mô phỏng theo kiểu biếm họa khá vui nhộn, bắt mắt. Trong khi âm thanh mô phỏng được thực hiện khá chi tiết và không kém thực tế.

ORDER UP!	
PHÁT HÀNH	Zoo Games
PHÁT TRIỂN	SuperVillain Studios
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	22/07/2008
ESRB	Teen

ƯU

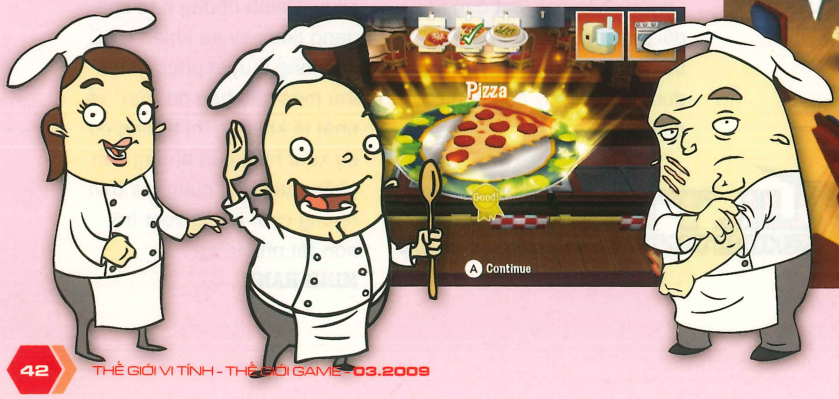
- Cách chơi có chiều sâu.
- Nghe nhìn được đầu tư tốt.

KHUYẾT

- Thiếu phần chơi phối hợp.

Khuyết điểm duy nhất của OU chính là không hỗ trợ phần chơi phối hợp như CM trước đây. Hy vọng các nhà sản xuất sẽ sớm đưa tính năng này vào phiên bản sau. Ngoại trừ khuyết điểm này, OU là một game nấu ăn khá hấp dẫn mà bạn nên thử qua nếu có cơ hội.

NGUYỆT MINH



DANH SÁCH BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG CHƯƠNG TRÌNH "ĐẶT TẠP CHÍ TGVT – PC WORLD VN TRÚNG THƯỞNG"

10 GIẢI KHUYẾN KHÍCH *mỗi giải*

01 USB APACER + 01 BỘ BQ PHẦN MỀM ANTISPAM

1. Tào Vi Hán - Điện thoại: 38562843
234 Lương Nhữ Học, P.11, Quận 5, Tp.HCM

2. Dương Quốc An - Điện thoại: 01683994881
104/12 Nguyễn Trãi, Quận 5, Tp.HCM

3. Nguyễn Vũ Lương - Điện thoại: 0914019483
Điểm Bưu điện Văn Hóa xã Tam Hòa, Huyện Núi Thành, Quảng Nam

4. Đỗ Minh Đạo - Điện thoại: 38211483
13 ngõ 96 Lò Đúc, Hai Bà Trưng, Hà Nội

5. Hồ Trí Thuận - Điện thoại: 38425968
223 Thành Công, P. Tân Thành, Quận Tân Phú, Tp.HCM

6. Chị Tuyết - Điện thoại: 38633764
Công ty Tin Học Thế Phát - 278/14 Tô Hiến Thành, P. 15, Quận 10, Tp.HCM

7. Nguyễn Chì - Điện thoại: 39272481
384/85/13 Lý Thái Tổ, P.10, Quận 10, Tp.HCM

8. Đặng Đình Thiện - Điện thoại: 0914732633
154 Đường 22/8, P. Cam Linh, Thị xã Cam Ranh, Khánh Hòa

9. Thành Quyền - Điện thoại: 39252565
Công ty Đông Quân – 24-26 Nam Quốc Cang, Quận 1, Tp.HCM

10. Đỗ Quang Tiến - Điện thoại: 38332272
8 Tổ 34, P. Quan Hoa, Cầu Giấy, Hà Nội

12 GIẢI KHUYẾN HỌC *mỗi giải*

01 TÀI KHOẢN HỌC TRỰC TUYẾN tại VietnamLearning

1. Đỗ Tất Thắng
Công ty TNHH Thương Mại & Dịch Vụ Tất Thắng
301 tổ 30 Nghĩa Đô, Cầu Giấy, Hà Nội

2. Phan Tấn Dũng
ECIT 2008 – Số nhà 10, ngách 23, ngõ 107 Hồng Mai, Hai Bà Trưng, Hà Nội.

3. Âu Trung Thịnh – Điện thoại: 3876298
Đan Viện Thánh Mẫu Phước Sơn
227 Ấp Tân Lộc, Xã Phước Hòa, Huyện Tân Thành, Bà Rịa

4. Lê Thanh Hà – Điện thoại: 3828047
Tổ Thông Tin Điện Toán, Ngân Hàng Công Thương Quảng Ninh, P. Hồng Gai, Hạ Long, Quảng Ninh

5. Nguyễn Trọng Cường – Điện thoại: 0903714382
40/7 Phan Chu Trinh, P. 24, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

6. Phùng Thị Sâm – Điện thoại: 38338130
Công ty TNHH Đầu Tư & Phát Triển Công Nghệ Bước Nhảy Việt
181/1 Đường 3/2, P. 11, Quận 10, Tp.HCM

7. Nguyễn Ngọc Hà – Điện thoại: 62937615
Công ty CP IVG Việt Nam, P.902, N01 chung cư Dịch Vọng, Cầu Giấy, Hà Nội

8. Đỗ Bình Dương – Điện thoại: 39400073
Công ty TNHH Dịch Vụ Hàng Hải Sài Gòn
292 Nguyễn Tất Thành, P. 13, Quận 4, Tp.HCM

9. Nguyễn Hoàng Hà
IT Week 08 - Nhà số 6 ngõ 273 Nguyễn Khoái, Hai Bà Trưng, Hà Nội

10. Nguyễn Tuấn Phong – Điện thoại: 0908236496
220/26 Xô Viết Nghệ Tĩnh, P. 21, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

11. Phạm Quốc Cường – Điện thoại: 0919448456
287 Bàu Cát, P. 12, Quận Tân Bình, Tp.HCM

12. Nguyễn Tấn Trung – Điện thoại: 38635934
Công ty TNHH QC Nam Hòa
100/7 Đất Thánh, P6, Quận Tân Bình, Tp.HCM

22 GIẢI KẾT NỐI *mỗi giải*

01 WIRELESS ROUTER LINKSYS

1. Bùi Nam Hưng – Điện thoại: 39020281
4 ngách 15/130 An Dương Vương, Tây Hồ, Hà Nội

2. Đào Trọng Liên – Điện thoại: 38213982
Công ty phát triển và chuyển giao phần mềm DTSoft
49/203 Kim Ngưu, Hai Bà Trưng, Hà Nội

3. Hà Thanh Vũ – Điện thoại: 0946169962
828/46 Trường Chinh, P. 15, Quận Tân Bình, Tp.HCM

4. Đăng Cẩm Minh – Điện thoại: 39554879
Cơ sở Vĩnh Sanh – 377 Nguyễn Chí Thanh, P. 15, Quận 5, Tp.HCM

5. Nguyễn Tiến Thành – Điện thoại: 090399751
162A Nguyễn Văn Đậu, Quận Bình Thạnh, Tp.HCM

6. Đoàn Xuân Hòa – Điện thoại: 3853277
Kho bạc Nhà Nước, Huyện Chương Mỹ, Thường Tín, Hà Tây

7. Đoàn Phan Trung – Điện thoại: 37196258
Số 9, ngõ 124, ngách 64 Âu Cơ, Tây Hồ, Hà Nội

8. Dương Quốc An – Điện thoại: 01683994881
104/12 Nguyễn Trãi, Quận 5, Tp.HCM

9. Nguyễn Ngọc Thơm – Điện thoại: 4297783
D27/49C Ấp 4, Xã Hưng Long, Huyện Bình Chánh, Tp.HCM

10. Đặng Công Danh – Điện thoại: 0985787879
41D Cư Xá Lý Thường Kiệt, Nguyễn Kim, P7, Quận 10, Tp.HCM

11. Ngô Xuân Đằng – Điện thoại: 3571654
163/93 Hoàng Văn Thụ, P7, Tp. Vũng Tàu

12. Bùi Đức Hoàng – Điện thoại: 38722924
Số 17 ngõ 60 Bồ Đề, Long Biên, Hà Nội

13. Đỗ Quang Anh
IT Week 2008 - 42 Nguyễn Đức Cảnh, Hoàng Mai, Hà Nội

14. Lê Thành Nghĩa – Điện thoại: 39490418
138/5A Trương Công Định, P. 14, Quận Tân Bình, Tp.HCM

15. Nguyễn Thị Khánh – Điện thoại: 35539117
7 ngõ 97 Phùng Khoan, Thanh Xuân, Hà Nội

16. Nguyễn Lưu Duy – Điện thoại: 3984865
K126/8 Nguyễn Duy Hiệu, Sơn Trà, Đà Nẵng

17. Nguyễn Hữu Phương – Điện thoại: 38321998
Trung Tâm Điện Tử Máy Tính – 227 Nguyễn Văn Cừ, Quận 5, Tp.HCM

18. Tôn Thất Hùng – Điện thoại: 0903679131
Ngân Hàng Phát Triển Tỉnh Long An
6 Phan Bội Châu, P1, Thị Xã Tân An, Long An

19. Nguyễn Bá Tùng – Điện thoại: 0908216615
12/15 Nguyễn Văn Đừng, P6, Quận 5, Tp.HCM

20. Dương Hoàng Trung – Điện thoại: 38228425
5A Trần Nhân Tông, Hai Bà Trưng, Hà Nội

21. Ngô Thị Tùng Lâm – Điện thoại: 38710524
Phòng 34A, Khu tập thể viện 108, 203 Kim Ngưu, Hai Bà Trưng, Hà Nội

22. Nguyễn Tuyết Chinh – Điện thoại: 37629680
Trung tâm FPT ARENA – 264 Đội Cấn, Cống Vị, Ba Đình, Hà Nội

01 GIẢI NHẤT

01 NETBOOK MSI + 01 MÁY NGHE NHẠC KTS

Trịnh Tuấn Dương
P.201, nhà C, KTT Viện Năng Lượng Nguyên Tử VN
Ngách 64/63, ngõ 64 Nguyễn Lương Bằng, Đống Đa, Hà Nội

01 GIẢI NHÌ

01 ĐTDĐ

Nguyễn Tường Vũ – Điện thoại: 37191200
25/6 Trường Chinh, KP1, P. Tân Thới Nhất, Quận 12, Tp.HCM

02 GIẢI BA *mỗi giải*

01 MÁY CHỤP HÌNH KTS + 01 BALO TARGUS

1. Nguyễn Hoàng Dũng – Điện thoại: 3851161
Ngân Hàng Nông Nghiệp Huyện Bình Đại, Bình Đại, Bến Tre

2. Nguyễn Phương Hồng – Điện thoại: 38534637
Số 1, ngách 93/39 Vương Thừa Vũ, Thanh Xuân, Hà Nội

03 GIẢI TƯ *mỗi giải*

01 MÁY NGHE NHẠC KTS

1. Nhữ Nguyễn Hồng Cương – Điện thoại: 39760271
P.120, Bộ Xây Dựng – 37 Lê Đại Hành, Hai Bà Trưng, Hà Nội

2. Phùng Triệu Vinh – Điện thoại: 39376495
Công ty Vật Liệu Xây Dựng – 104 Nguyễn Du, Quận 1, Tp.HCM

3. Trương Hào Quang – Điện thoại: 37612147
34/444 Hoàng Hoa Thám, Ba Đình, Hà Nội

05 GIẢI NĂM *mỗi giải*

01 BỘ LOA SOUNDMAX A6000 + 01 CHUỘT WIRELESS hoặc 01 TÚI LAPTOP TARGUS + 01 BỘ BQ PHẦN MỀM ANTISPAM

1. Phạm Hương Giang – Điện thoại: 3829912
Công ty TNHH Minh Cương – 62 Nguyễn Văn Cừ, Tp. Hạ Long, Quảng Ninh

2. Trần Mỹ Linh – Điện thoại: 0903637017
43/16 Bình Tây, P1, Quận 6, Tp.HCM

3. Nguyễn Viết Phương – Điện thoại: 39960601
423/15B6 Lê Đức Thọ, P.16, Quận Gò Vấp, Tp.HCM

4. Cao Việt Hưng – Điện thoại: 38538425
Số 38 ngách 3, ngõ 198 Lê Trọng Tấn, Thanh Xuân, Hà Nội

5. Đỗ Quốc Tuấn – ID: 214415732
118E – A4 Khu TT Hào Nam, Đống Đa, Hà Nội

Tạp chí TGVT – PC World VN xin chân thành cám ơn Công ty TNHH Tin Học Mai Khanh, Công ty GK Corporation, Công ty TNHH Cisco Systems Việt Nam, Công ty TNHH Âm Thanh Triệu Gia, Công ty TNHH Màu Mây và Công ty Thương Mại Dịch Vụ & Tin Học Vinh Nam đã tài trợ cho chương trình.

Cám ơn đại diện bạn đọc đã đến tham dự buổi lễ bốc thăm tại Tòa soạn Tạp Chí TGVT:
1. Anh Trương Thanh Long - 2. Anh Trần Thanh Việt - 3. Anh Nguyễn Hữu Toàn

THỦ TỤC NHẬN GIẢI: vui lòng đem theo bản sao CMND, bản sao hộ khẩu khi liên hệ nhận giải thưởng.

Mọi thông tin chi tiết vui lòng liên hệ:
TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH – PC WORLD VN
Lầu 4 Tòa nhà ITAXA - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P6, Quận 3, Tp.HCM
Người liên hệ: **Ms.Nguyễn Hường – 0937.772.911** / Email: **huongnt@pcworld.com.vn**

Thời gian nhận giải từ ngày **09/02/2009** đến hết ngày **09/03/2009** (sau thời gian này Tạp chí TGVT – PC World VN toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận).

TÀI TRỢ BẠCH KIM

LINKSYS by Cisco

MSI NOTEBOOK

TÀI TRỢ BẠC

Vietnam Learning

TÀI TRỢ QUÀ TẶNG

Targus

VINACIS

SOUNDMAX Sound Of Your Life
LOA CHUYÊN DÙNG CHO MÁY VI TÍNH - DVD

STAR OCEAN Second Evolution

スターオーシャン2

Tiến Hóa

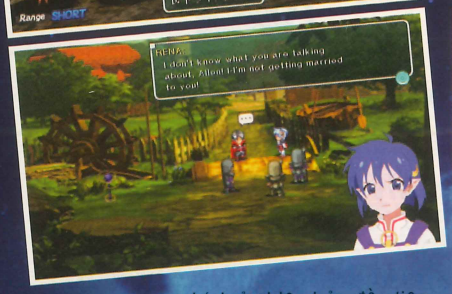
Star Ocean, sê-ri game nhập vai tiếng tăm do tri-Ace phát triển, đã có được một bề dày truyền thống khá đáng nể khi tựa game đầu tiên phát hành trên máy SNES cách đây đã hơn 10 năm vẫn còn tiếp tục được khai thác qua phiên bản sắp tới sẽ xuất hiện trên máy X360.

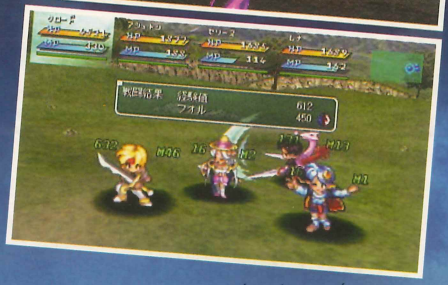
STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION	
PHÁT HÀNH	SquareEnix
PHÁT TRIỂN	TOSE
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	20/01/2009
ESRB	Teen

Trong suốt chiều dài lịch sử của mình, tựa game tiên phong vươn mình ra khỏi Nhật Bản và để lại dấu ấn sâu đậm chính là phiên bản thứ 2 của dòng game mang tên Star Ocean: The Second Story dành cho máy PS năm 1999. Nếu bạn chưa có cơ hội thử qua tựa game xuất sắc này trong quá khứ thì cũng không phải quá hối tiếc bởi Square Enix đã "hồi sinh" tựa game này qua bản tái bản mở rộng dành cho hệ máy PSP mang tên Star Ocean: Second Evolution (SOSE).

Chuyến phiêu lưu bí ẩn

Câu chuyện trong SOSE được đặt trong bối cảnh 20 năm sau phiên bản Star Ocean đầu tiên. Nhân vật chính trong SOSE là Claude C. Kenny, một tân binh của lực lượng Earth Federation, và là con trai của nhân vật





chính ở phiên bản đầu tiên là Ronyx. Trong nhiệm vụ đầu tiên dưới sự giám sát của cha mình, Claude được phái đến thám hiểm một khu vực đang phát ra trường lực kỳ lạ trên hành tinh Milokenia. Vô tình kích hoạt một thiết bị bí ẩn, Claude mở ra một cổng dịch chuyển đưa mình đến một hành tinh xa lạ mang tên Expel.

Hành tinh Expel là một vùng đất với nền văn minh còn thô sơ và đang hứng chịu một tai ương khủng khiếp. Ba tháng trước một thiên thạch rơi xuống hành tinh này và cũng từ đó hàng loạt quái vật kèm theo các hiểm họa thiên nhiên xuất hiện. Cư dân Expel đặt tên cho thiên thạch này là Sorcery Globe và mong chờ vị anh hùng được tiên đoán trong truyền thuyết sẽ xuất hiện giải thoát họ khỏi tai ương này. Liệu Claude có phải là người anh hùng đó không và những nguy hiểm nào đang chờ đợi anh trong chuyến phiêu lưu đầy bí ẩn trước mắt?

Truyền thống và cải tiến

Nếu đã biết đến phiên bản nguyên thủy ắt hẳn mọi người đều cảm thấy khá quen thuộc với lối chơi nhập vai – hành động đặc trưng của dòng game này. Vẫn là những trận chiến mà người chơi điều khiển một nhân vật di chuyển và tấn công quái vật và có thể thay đổi nhân vật nhanh chóng, những nhân vật còn lại sẽ do máy tự điều khiển. Tuy nhiên như thế không có nghĩa là Square Enix "bê nguyên xi" cách chơi từ phiên bản cũ sang phiên bản mới. Hãng phát triển đã thêm vào những cải tiến khiến cách chơi của game hấp dẫn hơn với nhịp độ có phần nhanh hơn. Cải tiến quan trọng nhất đến từ một yếu tố mà game vay mượn từ dòng game Tales của Namco Bandai là các đòn tấn công vật lý đã được kết hợp thành chuỗi liên hoàn 3 chiêu một thay vì đòn riêng lẻ như trước đây. Điều đó khiến các nhân vật ra đòn hiệu quả hơn và có mức sát thương cao hơn hẳn. Nếu như ban đầu cách chơi có vẻ như khá đơn giản thì càng về sau người chơi càng khám phá được chiều sâu qua hệ thống chiêu thức và rèn đồ phong phú của game. Việc bạn nâng cấp một kỹ năng nào đó không chỉ ảnh hưởng đến sức mạnh của nhân vật mà còn ảnh hưởng đến những kỹ năng quan trọng khác nữa. Càng lúc bạn sẽ càng bị thu hút vào lối chơi đầy hấp dẫn và nhiều bí mật cũng như nhiệm vụ phụ xuyên suốt game.

Để tăng thêm tính mới mẻ, hãng phát triển còn bổ sung thêm một số nhân vật và tình tiết mới ngoài các nhân vật có trong bản nguyên thủy khiến những ai đã từng biết đến game trước đây cũng có thêm những yếu tố mới để khám phá. Có thể nói SOSE là sự phối hợp khá "nhuần nhuyễn" giữa những yếu tố đặc trưng truyền thống và những cải tiến mới mẻ làm tăng thêm sức hấp dẫn.

Nâng cấp hình - âm

Không như tựa game đầu tiên Star Ocean khi chuyển thể sang máy PSP đã khiến các nhà phát triển game phải tốn nhiều công sức nâng cấp đồ họa bởi sự chênh lệnh khá lớn giữa máy SNES và PSP, SOSE hầu như được giữ nguyên dáng vẻ nguyên thủy trên máy PS của mình và chỉ được gia cố thêm chút ít để tăng thêm sức cuốn hút. Hình ảnh trong game được điều chỉnh đậm và sắc nét hơn, cũng như chuyển sang khung hình 16:9 vừa vặn với máy PSP. Các đoạn phim cắt cảnh theo phong cách hoạt họa đẹp mắt cũng là một điểm nhấn đáng giá. Chỉ có một điểm yếu ở phần đồ họa là một số đoạn có góc nhìn khá xa khiến các nhân vật và chi tiết khá nhỏ khiến người chơi khó quan sát.

Không chỉ cải tiến thêm ở phần đồ họa, phần âm thanh cũng có những thay đổi. Có thể nói phần hình âm của game tuy không thật quá xuất sắc và ấn tượng nhưng vẫn làm hài lòng người chơi bởi vừa giữ lại được những nét truyền thống của bản PS, vừa có thêm những cải tiến mới khiến game thêm phần bóng bẩy.

Kho tàng đáng giá

SOSE đã một lần nữa chứng minh kho tàng game nhập vai cổ điển vẫn là một mảnh đất màu mỡ nếu được khai thác đúng cách. Các tựa game liên tiếp được tái bản thời gian qua không chỉ mang mục tiêu đơn thuần đánh vào tâm lý hoài niệm của những game thủ kỳ cựu, mà còn phần nào đem đến cho những người mới nhiều tác phẩm đáng giá bởi chính giá trị nội tại của những game đó. Nếu như bản tái bản đầu tiên của dòng game này trên máy PSP (Star Ocean: First Departure) là khởi điểm ấn tượng thì SOSE đánh dấu một bước tiến hóa mạnh mẽ hơn nữa trong việc vươn tới mục tiêu chinh phục mọi người. SOSE ngoài việc giúp người chơi có cơ hội thưởng thức một tựa game nhập vai hấp dẫn còn đóng vai trò là bước lấy đà chuẩn bị cho sự xuất hiện của đại diện mới nhất của dòng game này trên máy X360 trong thời gian ngắn sắp tới mang tên Star Ocean: The Last Hope.

NGUYÊN QUÂN

Ưu

- Bổ sung phim cắt cảnh và lồng tiếng cho các nhân vật.
- Hệ thống rèn đồ và kỹ năng phong phú.
- Bổ sung một số nhân vật và tình tiết mới.

Khuyết

- Những hiệu chỉnh khiến game trở nên quá dễ.
- Đôi chỗ hình ảnh hơi nhỏ.

Chào Xuân Kỷ Sửu

Một năm mới đã tới với cộng đồng Thế Giới Hoàn Mỹ VN (TGHM VN) với nhiều niềm vui và sự kiện độc đáo. Giai đoạn đầu năm, cộng đồng Hoàn Mỹ VN tưng bừng với những hoạt động sôi nổi, tiền đề cho một giai đoạn mới của Thế Giới Hoàn Mỹ – Thiên Nộ Thần Phạt trong năm 2009.

Thần Binh Hiện Thế

Trong phiên bản Thiên Nộ Thần Phạt của TGHM VN, hệ thống trang bị Thần thánh: Tuyệt Thế Thần Binh được xem là vật chí tôn trong các loại binh khí.

Tất cả bao gồm 11 loại binh khí với thuộc tính vượt trội, thiết kế tinh tế, đầy tính thẩm mỹ. Theo truyền thuyết của TGHM, Tuyệt Thế Thần Binh là những vũ khí được chư Thần sử dụng trong các cuộc đại chiến. Sau này được một nhân vật kì bí là Vũ Thần Chi Hồn chế tác lại tại Thiên Thượng Nhân Gian.

Là binh khí có cấp độ cao nhất, sức sát thương cực lớn nên 11 Thần binh đòi hỏi số lượng Nguyên liệu cực kì phức tạp. Một Thần binh bất kì cần tới 7 loại Thạch Bi, mỗi loại số lượng là 100 mảnh. Điều phức tạp là để tạo ra một mảnh thạch bi lại cần tới những dạng Nguyên liệu khác nhau. Do đó, công việc chế tạo một Tuyệt Thế Thần Binh là rất gian nan, dù có bỏ ra số Ngân lượng khổng lồ cũng chưa chắc sở hữu được.

Tuy nhiên, trong dịp Tết Nguyên Đán Kỷ Sửu vừa qua, NPH Quang Minh DEC đã tung ra sự kiện đặc biệt: **Tân Niên Giao Ước**. Người chơi TGHM có thể thu thập các vật phẩm trong game, sau đó đổi lấy phần thưởng tại website TGHM. Trong số các phần thưởng đó có 11 cỗ Tuyệt Thế Thần Binh cực kì đắt giá.

Và trong thời điểm diễn ra sự kiện, đã có một số game thủ may mắn giành được những Thần binh hiếm có. Hiện tại, giá trị thật sự của 11 Tuyệt Thế Thần Binh vẫn chưa thể xác định, tuy nhiên cây cung Diệt Nhật Cửu Thương đã được rao bán với giá 50 triệu VNĐ tại diễn đàn TGHM. Theo ước đoán của giới game thủ, một Thần binh cấp 16 nếu tự tay chế tạo từ Nguyên liệu Thạch Bi sẽ tốn kém vào khoảng 300 triệu VNĐ. Liệu trong thời gian tới, TGHM VN sẽ có "đại gia" nào có thể tự mình khắc tên vào một cây Thần Binh Tuyệt Thế?

Trong ngày Lễ Tình Nhân (Valentine Day), TGHM VN cũng tôn vinh tình yêu và hạnh phúc của cộng đồng với sự kiện Phong Tình Nguyệt Ý với phần thưởng Danh Vọng rất cao. Tại Thiên Thượng Nhân Gian, điểm Danh Vọng là thứ rất khó kiếm và có giá trị rất lớn. Những trang bị cao cấp như Thất Thần Khí (7 cây binh khí cổ đại lưu truyền trên TGHM), Quân hàm truyền thuyết (Thần binh của tam tộc TGHM) đều đòi hỏi một lượng điểm Danh Vọng khá cao.

Chinh phục Thần Nguyệt Cốc

Thần Nguyệt Cốc vốn không còn là một địa danh xa lạ với đông đảo quần hùng của Thiên Thượng Nhân Gian. Nơi đây vốn là một trong những cửa ngõ kết nối tới Thần giới, là nơi những đứa con của Thần (Thần chi tử) cư ngụ. Theo truyền thuyết, thông qua Thần Nguyệt Cốc, con người có thể tới được Thần Tịch Chi Địa – nơi chư Thần quy ẩn để khám phá bí mật của Thần. Nếu có được Thần Tịch Chi Chứng (chứng nhận của Thần) thì có thể du nhập Thần giới, thoát khỏi Tiên – Ma lưỡng đạo, đạt tới cảnh giới tối cao của Tu Chân, cường hãn vô song, vĩnh sinh bất diệt!

Thần Nguyệt Cốc chia ra làm ba cốc chính: Vu Nguyệt Cốc, Huyền Nguyệt Cốc, Linh Nguyệt Cốc. Mỗi nơi đều có vẻ đẹp đặc trưng, linh khí hiền hòa, sơn thanh thủy tú. Tuy nhiên, ẩn trong đó là những thử thách rất lớn, nếu hào kiệt chưa đủ bản lĩnh tốt nhất không nên bước vào.

Trong phiên bản cập nhật tới đây của TGHM VN – Thiên Nộ Thần Phạt, một loạt những Nhiệm vụ mới sẽ được bổ sung. Đặc biệt nhất trong đó là hệ thống nhiệm vụ Thần Nguyệt Cốc. Con đường Tu Chân của những cường giả Hoàn Mỹ hiện tại có thể nói đã đạt tới cột mốc đỉnh điểm. Hai đẳng cấp: Thiên Tiên – Ma Tôn là hai đỉnh cao lớn nhất của 2 trường phái Tu chân Tiên Ma. Nhưng trong võ học, triết lý "thiên ngoại hữu thiên" (bên ngoài trời còn có trời khác) luôn luôn tồn tại. Những nhiệm vụ Thần Nguyệt Cốc phải chăng là một tiền đề cho một điều gì đó cao hơn? Chư Thần là gì? Phải chăng cũng là từ con người tiến hóa mà thành?

Những nhiệm vụ Thần Nguyệt Cốc với nhiều thử thách hóc búa sẽ là cơ hội mang tới những nguyên liệu quý hiếm cho người chơi. Qua đó có thể chế tác được những trang bị thuộc hàng cực phẩm. Ngoài ra, với hai nhiệm vụ chính: Thần Nguyệt Dẫn và Thần Nguyệt Thương sẽ mang tới cơ hội sở hữu lệnh bài: Đô Thiên Hoán Ma Thiếp kì bí. Với lệnh bài này, người chơi có thể gọi ra sáu tên trùm (boss) bí ẩn, nếu tiêu diệt được chúng, hào kiệt sẽ giành được những phần thưởng hết sức giá trị. Danh tính của sáu kẻ này hiện vẫn chưa rõ ràng, tuy nhiên có thể ẩn mình trong Thần Nguyệt Cốc, chắc chắn danh phận cũng không hề nhỏ!

Xuân mới đã về, trong phiên bản cập nhật mới nhất của TGHM VN cũng sẽ ra mắt Xổ Số Hoàn Mỹ mới. Đây là dạng vật phẩm đặc biệt cho phép người chơi có thể may mắn sở hữu những trang bị, vật phẩm cực hiếm của TGHM.

Hãy cùng cộng đồng Hoàn Mỹ chào đón một Kỷ Sửu đầy sức mạnh và động lực mới! Và đừng quên theo dõi Trang chủ TGHM VN: **http://thegioihoanmy.vn** để cập nhật tin tức và những bản nâng cấp mới nhất của Đại lục Hoàn Mỹ!

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (XMOW) LÀ SẢN PHẨM ĐƯỢC ĐẦU TƯ THỰC SỰ NGHIÊM TÚC, KHI ĐƯỢC GIAO VÀO TAY MỘT ĐỘI NGŨ ĐẦY KINH NGHIỆM TRONG THỂ LOẠI GAME HÀNH ĐỘNG LÀ HÃNG RAVEN SOFTWARE (NỔI TIẾNG VỚI CÁC GAME HAY NHƯ QUAKE 4, X-MEN LEGENDS VÀ MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE).

Chuyện đời Wolverine

KHẮC HỌA TIỂU SỬ VÀ SỨC MẠNH WOLVERINE

Câu chuyện của XMOW bám sát theo nội dung bộ phim cùng tên và chỉ tập trung vào nhân vật duy nhất trong hàng ngũ X-Men: Wolverine. Game miêu tả cuộc đời của Wolverine khoảng 20 năm trước khi anh gia nhập hàng ngũ những người hùng X-Men. Lúc này, Wolverine tham gia vào một dự án bí mật mang tên Weapon X của chính phủ Mỹ nhằm tạo ra những chiến binh siêu năng lực phi thường. Cuối cùng anh chàng nổi loạn và đào thoát khỏi khu nghiên cứu, chống lại tất cả những ai muốn kìm hãm và giam giữ mình. Nói chung, câu chuyện của game khắc họa nên một quá khứ đầy đen tối và đậm tính "hoang dã" của người mà sau này trở thành một trong những anh hùng hàng đầu trong hàng ngũ những siêu nhân X-Men.

Được thực hiện theo thể loại hành động góc nhìn ngôi thứ ba, XMOW đưa người chơi hóa thân vào nhân vật Wolverine và mặc sức chiêm ngưỡng cũng như khai thác những năng lực siêu phàm của anh chàng. Với sức khỏe và sự dẻo dai vượt trội người thường, một trong những đặc tính giúp Wolverine gần như "vô địch" là khả năng tự phục hồi vết thương rất nhanh chóng. Anh có thể chịu đựng được những cú rơi từ trên cao hàng trăm mét, hay bị một loạt đạn xuyên thủng người nhưng sau đó nhanh chóng tự lành lại ngay. Ở khía cạnh này, hãng Raven đưa ra một ý tưởng rất độc đáo về mặt hình ảnh: mỗi lần "Người Sói" trúng thương, các lỗ đạn, vết cắt vẫn thể hiện rõ ràng trên người anh chàng. Nếu bạn tìm được một chỗ nấp an toàn tránh khỏi bị tấn công tiếp, khả năng tự phục hồi

sẽ hoạt động. Do quá trình hồi phục này cần có thời gian nên bạn phải cẩn thận, nếu lãnh quá nhiều vết thương vượt mức chịu đựng, Wolverine vẫn có thể tử nạn như thường và lúc đó chỉ còn cách nạp lại điểm lưu mà thôi.

Với sức mạnh như... dã thú, Wolverine còn là bậc thầy về võ thuật nên vũ khí của anh không phải là súng đạn mà chính là bộ móng sắc nhọn có thể bật ra bất cứ lúc nào trên hai mu bàn tay. Raven Software khẳng định những pha hành động trong game sẽ "nặng đô" hơn cả bộ phim, với tính chân thật và độ ác liệt rất cao. Tất cả những kẻ thù đối đầu với Wolverine đều có kết cục "không toàn mạng" sau những pha ra đòn cực kỳ mạnh mẽ và hiểm ác của nhân vật chính. Nói không ngoa là game sẽ không thua gì Ninja Gaiden 2 ở mức độ "ép phê" trong các pha hành động. Dù nhân vật chính đã cực kỳ mạnh mẽ như vậy, nhưng XMOW vẫn thêm vào các yếu tố nâng cấp nhân vật như cho Wolverine gia tăng điểm kinh nghiệm, từ đó càng làm anh chàng trở nên "trâu" hơn cũng như học thêm được nhiều kỹ năng chiến đấu siêu phàm.

HỨA HẸN RẤT HOÀNH TRÁNG

Không chỉ tập trung vào những màn cận chiến, Raven Software còn chú tâm tạo cho trò chơi cảm giác như một bộ phim thực thụ. Bạn sẽ chứng kiến trong game rất nhiều pha hành động hoành tráng, chẳng hạn như nhảy từ trên máy bay xuống mặt đất cách xa cả trăm mét, tung người nhảy qua những chiếc xe đang chạy trốn dòng thác lũ sau lưng, vừa nhảy vừa chiến đấu, né tránh hay thậm chí... quăng trả lại những quả rocket mà đối phương thi nhau nã vào người. Chưa hết, hãng sản xuất còn giới thiệu những phân cảnh mà "Người Sói" phải chiến đấu... trên trời, du bám bay nhảy qua những chiếc trực thăng, lần lượt hạ từng chiếc một, trong khi phải dè chừng những cánh quạt đang quay tít xung quanh. Những trận đấu trùm cũng sẽ góp phần nâng cao tầm "hoành tráng" của game khi hầu hết đều là kẻ thù có siêu năng lực không kém, hoặc thậm chí mạnh hơn cả Wolverine như Sabretooth, Agent Zero hay William Stryker. Một trong những con trùm hứa hẹn ấn tượng nhất sẽ là con rô-bốt Sentinel cao đến hơn 30 mét. Đây sẽ là một trong những trận đấu rất "dài hơi", khởi đầu bằng việc Wolverine phải dùng kỹ năng "đánh hơi" - Feral Sense của mình để lần tìm những điểm yếu trong các dây cáp điện trên chân rô-bốt và cắt đứt. Sau đó anh chàng phải leo lên người hắn, vô hiệu hóa cánh tay và chiến đấu trên lưng và đầu Sentinel trong khi nó bay vút lên cao tìm cách thoát thân, biến trận đấu tay đôi trên mặt đất trở thành một cuộc không chiến dữ dội.

Không chỉ đầy hứa hẹn ở lối chơi hành động hoành tráng tốc độ cao, mà Raven Software tiết lộ là họ chịu ảnh hưởng từ God of War, Devil May Cry và cả Super Smash Bros., XMOW chắc chắn sẽ còn "hút hồn" ở mảng đồ họa tuyệt đỉnh. Vốn kỳ cựu trong thể loại hành động 3D nên đội ngũ "Quạ đen" đã giới thiệu những hình ảnh cực kỳ đẹp mắt, cùng với độ chi tiết và hoành tráng rất cao, dựa trên nền tảng engine Unreal 3. Đặc biệt, mẫu hình Wolverine trong game được sao chép từ diễn viên Hugh Jackman với mức độ giống thật gần như "y xì một khuôn". Có chăng sự khác biệt là nằm ở chỗ Wolverine trong game sẽ trông xù xì thô ráp hơn, gần gũi với nhân vật truyện tranh hơn là thân hình săn chắc nhưng thon gọn của Hugh Jackman trong phim.

Là game có mục đích quảng bá cho bộ phim cùng tên nên XMOW xuất hiện hầu như ở mọi hệ máy từ PC, PS3, Xbox 360 cho đến Wii, PS2 và cả các máy cầm tay PSP và DS. Dĩ nhiên, Raven Software chỉ đảm nhận phát triển chính cho những phiên bản "chủ lực" như PC, PS3 và Xbox 360 nên có thể đây sẽ là những bản mang chất lượng cao nhất. Theo dự kiến, game sẽ được phát hành cùng thời điểm với bộ phim, tức là vào ngày 1-5 sắp tới. Chúng ta hãy cùng chờ xem XMOW sẽ lật đổ truyền thống "game ăn theo phim" như thế nào nhé!

PHUONG MAI

Nữ điệp viên Anh hùng
Velvet Assassin

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Lấy hình tượng lịch sử pha lẫn một chút hư cấu, Velvet Assassin thu hút không ít sự tò mò của game thủ khi được những thông tin đầu tiên vào năm ngoái. Điều gây chú ý nhất là nhân vật chính của trò chơi, Violet Summers, nữ điệp viên người Anh đã hy sinh ngay trước khi Thế Chiến thứ hai kết thúc vài tháng. Trong Velvet Assassin, trò chơi không tái hiện toàn bộ những gì mà nữ điệp viên người Anh đã trải qua, mà đưa vào tình tiết hư cấu về những giấc mơ của nhân vật Violet Summers khi cô nàng hôn mê trong một bệnh viện quân y. Nói một cách khác, toàn bộ 12 nhiệm vụ bạn sẽ trải qua trong trò chơi đều diễn ra trong giấc mơ của Violet khi cô nàng nằm trên giường bệnh. Những nhiệm vụ đó sẽ đưa bạn trở lại những nơi mà Violet đã từng thực hiện các chiến dịch tình báo của mình, đồng thời khám phá những uẩn khúc phía sau một quá khứ đau thương của người nữ điệp viên anh hùng.

Khác với những game đề tài thế chiến thứ hai khác, Velvet Assassin lựa chọn lối chơi chủ đạo là hành động bí mật (stealth-action) xoay quanh nhân vật chính Violet Summers. Là một nữ diệp viên,

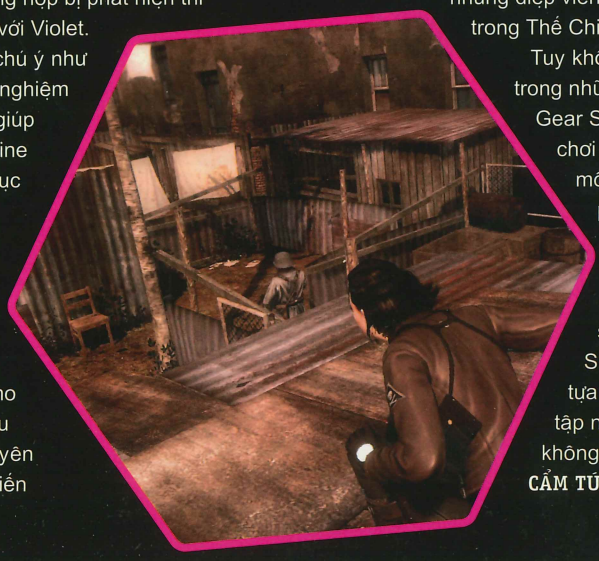
MANG NHIỀU NÉT TƯƠNG ĐỒNG VỚI SPLINTER CELL VỀ CÁCH CHƠI, VELVET ASSASSIN CÒN CÓ NHỮNG YẾU TỐ HỨA HẸN THÚ VỊ KHÁC NHƯ CỐT TRUYỆN, NHÂN VẬT CHÍNH VÀ BỐI CẢNH THẾ CHIẾN THỨ HAI ĐƯỢC TÁI HIỆN THÔNG QUA NHỮNG GIẤC MƠ.

Tên game: Velvet Assassin | **Phát triển:** Replays Studio | **Dự kiến phát hành:** 14/04/2009
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Gamecock Media Group | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PC

bạn sẽ hoạt động trong lòng địch lẫn thực hiện những phi vụ đột nhập khi cần thiết, ví dụ đánh cắp một tài liệu mật, đặt thuốc nổ căn cứ của địch, giải cứu những tù binh đồng đội... Khá giống dòng game hành động bí mật Splinter Cell của Ubisoft, Velvet Assassin sử dụng cơ cấu ánh sáng - bóng tối trong lối chơi hành động bí mật của mình. Giao diện của trò chơi cũng thể hiện khá rõ vị trí của nhân vật chính, lính canh và nhất là thanh đo bóng tối cho biết sự hiện diện của bạn trước tầm mắt kẻ thù như thế nào. Violet Summers được thiết kế khá "mỏng manh", chỉ nhận vài viên đạn là cô nàng có thể mất mạng, do vậy việc hành động bí mật được xem là phương pháp gần như duy nhất để vượt qua một màn chơi.

Thông qua đoạn demo, có thể thấy bước đầu trò chơi ứng dụng khá thành công một số hiệu ứng đặc biệt như ánh sáng động và đổ bóng của nhân vật cũng như những vật thể khác trong môi trường. Ngoài những kỹ năng ẩn nấp thông thường, bạn có thể lợi dụng một số thùng gỗ trong môi trường để làm lá chắn trước những nguồn sáng, giúp tránh việc lính canh phát hiện thông qua cái bóng của bạn trên tường. Môi trường đột nhập của bạn sẽ bao gồm từ ngoại cảnh đến trong căn cứ, và việc tận dụng những ưu thế từ môi trường gần như là điều bắt buộc khi vũ khí thường sử dụng nhất của bạn chỉ là con dao găm cận chiến. Ở một số nhiệm vụ đặc biệt, bạn sẽ được cung cấp thêm một số vũ khí như súng máy MG-42, MP40, STG-44, shotgun, súng tỉa chuyên dụng G-43 và đặc biệt là khẩu súng lục giảm thanh M1911. Tuy nhiên, những vũ khí hạng nặng này không phải là điểm hấp dẫn chính của Velvet Assassin.

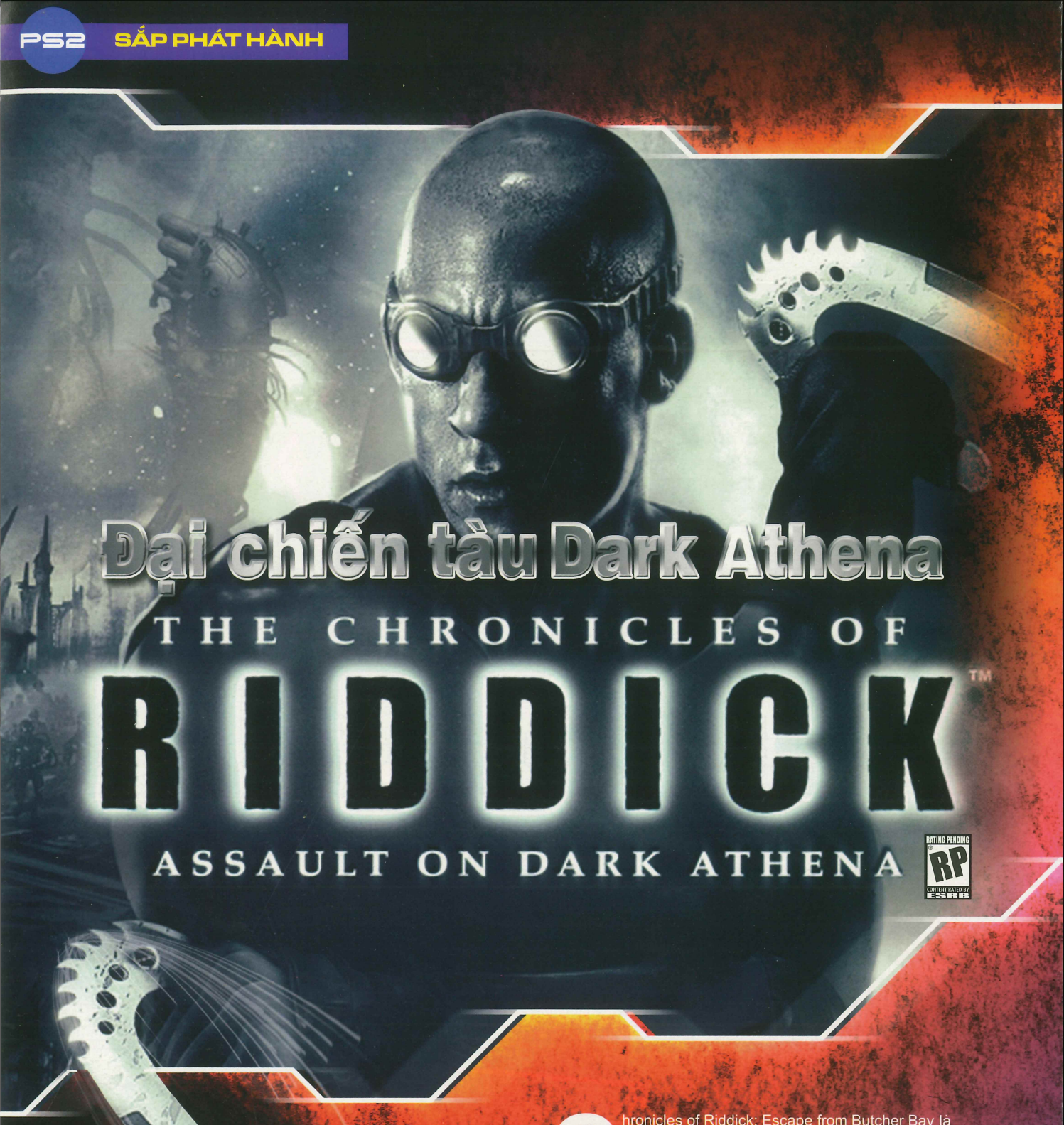
Với những game hành động bí mật, những pha cận chiến tay không hay kết hợp với dao găm luôn đem lại sự hấp dẫn nhất định. Nếu như Snake của Metal Gear Solid và Sam Fisher trong Splinter Cell đều là "bậc thầy" về dao găm, cô nàng Violet Summers cũng không kém khi sở hữu đến 50 động tác cận chiến "tất sát" để đối phó với địch thủ. Một trong những chiêu khá độc đáo của Violet là rút chốt lựu đạn trên thắt lưng của lính canh và xem hắn "thành xác pháo" giữa đám đông bọn. Do phần lớn bối cảnh đều diễn ra trong giấc mơ, Velvet Assassin cũng có một số yếu tố siêu thực về khả năng của Violet, ví dụ như ngưng đọng thời gian thông qua tính năng bơm thuốc giảm đau (morphine). Ở chế độ này, đối phương sẽ bất động và Violet có thể dễ dàng qua mặt hoặc hạ thủ dễ dàng từ phía sau. Tuy nhiên, lượng morphine đều có giới hạn, và chỉ những trường hợp bị phát hiện thì tính năng này mới thực sự hữu ích với Violet. Một số tính năng khác cũng đáng chú ý như cô nàng có thể thu thập điểm kinh nghiệm được ẩn giấu trong mỗi màn chơi, giúp nâng cấp thanh máu, thanh morphine cũng như mở khóa những trang phục mới cho Violet.



Velvet Assassin sử dụng tông màu được làm mờ ảo theo phong cách kết hợp giữa những bộ phim tài liệu thời xưa và giấc mơ của Violet. Một trong những cảnh khá ấn tượng trong đoạn demo là nhiệm vụ trong khu rừng mùa thu với tông màu vàng và ánh sáng xuyên qua kẽ lá. Ngoài ra, cảnh tượng chiến tranh cũng được hãng phát triển Replay Studios thể hiện khá rõ nét ở Velvet Assassin thông qua những khu vực mà Violet thực hiện nhiệm vụ. Đó là những khu nghĩa địa ở Ba Lan, xà lim của quân Đức khi chiếm đóng và tra tấn tù nhân với không khí ảm đạm và đầy u ám. Điều này góp phần hiện thực hóa thêm trò chơi vốn chú trọng tính lịch sử và nói về cuộc đời của một trong những điệp viên xuất sắc nhất của phe Đồng Minh trong Thế Chiến thứ 2.

Tuy không có tham vọng sẽ trở thành một trong những tựa game xuất sắc như Metal Gear Solid hay Splinter Cell, nhưng trò chơi vẫn có nét hấp dẫn thông qua một cốt truyện mang tính lịch sử và phong cách đồ họa ấn tượng. Được lên lịch phát hành vào tháng tư, trò chơi sẽ xuất hiện trên hai hệ máy là Xbox 360 và PC. Hy vọng sự ra mắt của nữ điệp viên Violet Summers sẽ tạo được thành công cho tựa game này và bổ sung vào bộ sưu tập những game hành động bí mật vốn không có nhiều đại diện xuất sắc.

CẨM TÚ



Đại chiến tàu Dark Athena

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA SẼ LÀ SỰ LỰA CHỌN HOÀN HẢO CHO NHỮNG GAME THỦ THỂ LOẠI HÀNH ĐỘNG CHƯA CÓ DỊP THƯỞNG THỨC QUA PHIÊN BẢN ESCAPE FROM BUTCHER BAY PHÁT HÀNH TRÊN HỆ PC VÀ XBOX VÀO NĂM 2004.

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay là một trong những tựa game hành động góc nhìn thứ nhất khá xuất sắc vào năm 2004. Được phát triển bởi hãng game Thụy Điển Starbreeze, trò chơi xoay quanh việc đào thoát của Richard Riddick, chiến binh bộ tộc Fury, khỏi nhà tù khắc nghiệt vào loại bậc nhất trong vũ trụ, Butcher Bay. Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay đã nhận được nhiều đánh giá tích cực từ người chơi lẫn báo giới và hãng phát triển Starbreeze quyết định làm lại tựa game này với những cải tiến mới và đặc biệt là những diễn biến cuộc phiêu lưu tiếp theo của Riddick ngay sau phần một. Được đặt tên Assault on Dark Athena, trò chơi sẽ có những cải tiến nổi bật ở phần chơi đơn và tích hợp mục chơi mạng, tính năng vốn đã bị bỏ qua trong phiên bản năm 2004.

Tên game: Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena | **Phát triển:** Starbreeze, Tigon Studios | **Dự kiến phát hành:** 07/04/2009
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Atari | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC

Về mặt cốt truyện, Assault on Dark Athena nối tiếp diễn biến ngay sau Escape from Butcher Bay, với việc Riddick tẩu thoát lên một con tàu lạ mang tên Dark Athena vốn được điều khiển bởi một "người quen cũ" của anh chàng. Những con người ở đây bị tẩy não và trở thành một dạng robot nửa người nửa máy thực hiện những nhiệm vụ do người khác điều khiển từ xa. Những lính canh này sẽ là đối thủ chính của bạn trong trò chơi, chúng được điều khiển theo hai chế độ là tự động và do người thao tác. Ở chế độ tự động, những lính canh di chuyển tuần tra theo những đoạn đường xác định, nhưng một khi báo động, các "drone" này sẽ được những thủy thủ trên tàu điều khiển từ xa, bắt đầu cảnh giác cao độ hơn và tìm kiếm cho ra kẻ đột nhập. Giống như phiên bản cũ, Assault on Dark Athena vẫn duy trì lối chơi hành động bí mật làm chủ đạo, và bóng tối vẫn là lá chắn tốt nhất dành cho Riddick tránh tầm mắt của đối phương. Vũ khí cận chiến của Riddick là hai chiếc vòng tay sắt quen thuộc từ bản trước, và với những pha áp sát từ phía sau thì dụng cụ này tỏ ra cực kì hữu ích. Những khẩu súng của các "drone" được mã hóa chỉ có thể sử dụng cho chủ nhân của chúng, do vậy bạn chỉ có cách hạ gục và kẹp tay đối phương để bắn súng đồng thời lợi dụng làm lá chắn sống. Đây được xem là một "mẹo" khá lợi hại giúp bạn tiết kiệm đạn dược, đồng thời tránh sát thương trong những tình huống đối đầu trực diện.

Mục chơi online của dòng game Riddick sẽ lần đầu tiên xuất hiện trong phiên bản Assault on Dark Athena. Nhà phát triển Starbreeze đã quyết định qui mô của mục chơi online ở bản này chỉ hỗ trợ 12 người chơi, với những chế độ quen thuộc như Deathmatch và Capture the Flag (trong game gọi là Butcher Bay Riot). Nếu như Deathmatch chỉ xoay quanh những trận đấu súng tốc độ, Butcher Bay Riot yêu cầu người tham gia chia làm 3 đội, với nhiệm vụ đưa một tấm pin mặt trời đi sạc trong căn cứ của mình trong vòng 5 giây sẽ chiến thắng. Tuy nhiên, chế độ chơi độc đáo và hứa hẹn hấp dẫn nhất mang tên Pitch Black, trong đó bạn sẽ tham gia vào trò chơi săn đuổi trong bóng đêm với vai trò thợ săn hoặc con mồi. Một người chơi sẽ vào vai Riddick, trong khi 6 người chơi khác sẽ vào vai lính canh và truy sát anh chàng chiến binh đơn độc. Tuy được trang bị vũ khí hạng nặng so với cặp vòng sắt của Riddick, nhưng phe lính canh lại phải dựa vào đèn pin để truy tìm Riddick, trong khi anh chàng lại có khả năng nhìn trong bóng tối đặc trưng. Đây là cuộc chiến của sự khéo léo, kiên nhẫn và phản xạ nhạy bén với cả hai phe đều có những thuận lợi và bất lợi riêng.

Starbreeze hứa hẹn phiên bản Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena sẽ có thời lượng dài khoảng 11 tiếng, dài hơn bản Escape from Butcher Bay trước đây khoảng 2 tiếng. Đây cũng là điều dễ hiểu khi trò chơi đã đưa vào hàng loạt những nội dung và yếu tố mới sau chuyến phiêu lưu ở nhà tù Butcher Bay của Riddick, bên cạnh, còn có mục chơi online hấp dẫn sẽ giữ chân người chơi lâu hơn sau khi hoàn thành mục chơi cốt truyện. Sự thành công của trò chơi là có thể mong đợi, một phần là do nền tảng quá tốt của bản cũ về mặt gameplay, kết hợp thêm tính năng online và cải tiến về âm thanh và đồ họa. 5

CẨM TÚ

Tên game: Sành Điệu Online | **Thể loại:** MMO Casual | **Phát triển:** 9You | **Phát hành:** Netgame Asia | **Ngày phát hành:** 12/02/2009 Open Beta

Sành Điệu Online
THỜI TRANG & ÂM NHẠC

THÊM MỘT TỰA GAME NHẢY VỪA ĐƯỢC GHI DANH VÀO THỊ PHẦN TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN VIỆT NAM, ĐÓ LÀ SÀNH ĐIỆU ONLINE (SĐ) DO NETGAME ASIA PHÁT HÀNH.

Sức hút của thể loại game nhảy nói chung và SĐ nói riêng không chỉ dừng lại trên bàn phím với những điệu nhảy ảo bằng tay, game thủ có thể tự thể hiện kỹ năng nhảy của mình bằng thảm nhảy chuyên dụng để hòa nhịp cùng các kiểu nhảy và phong cách khác nhau. Open Beta ngay thời điểm Valentine nên nhà phát hành đã chuẩn bị hàng loạt sự kiện lớn như "Vòng xoay tình yêu", "Cặp đôi hoàn hảo", "Vũ điệu tình yêu" với nhiều giải thưởng có giá trị dành cho game thủ. Điều thú vị là nếu không luyện tập nhảy thường xuyên, nhân vật sẽ béo lên và có nguy cơ buộc phải giảm cân.

Ngoài việc hòa vào thế giới âm nhạc, để phù hợp với sàn nhảy rực rỡ đầy màu sắc, người chơi còn có thể mua sắm những bộ trang phục lộng lẫy đầy màu sắc, hoặc nhiều loại trang sức và vật phẩm thời trang giúp thể hiện cá tính của mình qua các nhân vật dáng yêu. Chúng sẽ giúp nhân vật lột xác trở thành "Teen sành điệu", tham gia các cuộc thi vui nhộn hoặc tham dự các hoạt động khác trong game như "Đại hội khiêu vũ". Sau mỗi cuộc thi, phần thưởng cho mỗi game thủ chiến thắng là các huy chương hoặc mảnh ghép hình (dùng để đổi quà).

Hệ thống thú nuôi trong SĐ khá đa dạng. Sự góp mặt của thú nuôi, tùy thuộc vào chủng loại và cấp độ của chúng, giúp cho từng điệu nhảy của bạn có thêm một số giá trị đáng kể như: tăng điểm kinh nghiệm, tăng khả năng phòng ngự khi nhảy đối kháng. Hơn thế, người chơi còn có thể cho thú nuôi đi thám hiểm để tìm bạn mới hoặc tranh tài cùng thú nuôi của người chơi khác. Thậm chí, bạn còn phải chăm sóc thú nuôi kỹ hơn nhân vật chính của mình như cho ăn, dỗ dành... nếu muốn có những lợi ích tốt hơn.

Nếu không thể vào game thường xuyên, người chơi có thể sử dụng tính năng "Vũ công trên Desktop" để có thêm điểm kinh nghiệm. Sau những cuộc thi đấu căng thẳng, bạn có thể vào phòng riêng của mình để tận hưởng khoảng không gian riêng tư mà game dành riêng, tự do thay đổi trang phục, nghe nhạc, xem phim, thậm chí có thể ghé thăm phòng riêng của người chơi khác. Bạn cũng có thể tạo dựng các vũ đoàn để kết bạn cùng những người chơi khác (hình thức bang hội).

Gương mặt đại diện cho SĐ cũng vừa được Netgame Asia công bố, đó là cặp đôi Vũ Bảo – Kiều Tiên với nickname trong game lần lượt là bad_boy24 và Maika. Họ sẽ tham gia vào cuộc thi Netgame Idol sắp tới. Một thế giới trẻ trung, sinh động đang chờ đón các bạn trẻ trong Sành Điệu Online.

HOÀNG ANH

Sành Điệu Online

http://sanhdieu.livevn.com

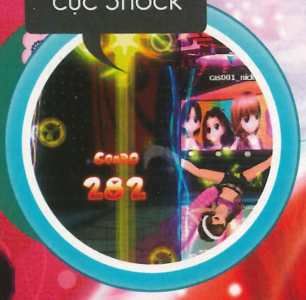
Game nhảy mới toanh cùng nhau khám phá!

Quần áo cực teen

Tính năng

Thú nuôi cực kute

Tính năng cực Shock



Các Event cực kỳ sôi động

Vòng xoay may mắn

Hẹn hò Teen Sành Điệu

Karaoke Sành Điệu IDol

NETGAME ASIA

livevn 久游网 9you.com

Đăng ký ngay tại sanhdieu.livevn.com!

Tên game: Tru Tiên Online | **Phát triển:** Beijng PerfectWorld | **Ngày phát hành:** 14/02/2009 Open Beta
Thể loại: MMORPG | **Phát hành:** VTCZ-ONE | **Website:** trutien.vtczone.vn

Tru Tiên online

Trong khi bạn đọc Việt Nam vẫn còn chưa hết "sốc" với phần kết gây nhiều tranh cãi của truyện Tru Tiên và đang nóng lòng chờ đợi "Tru Tiên Hậu Truyện" (đang được đồn là sẽ có) của tác giả Tiêu Đỉnh thì trò chơi trực tuyến dựa trên "đại kỳ thư Internet" này do công ty Thời Không Hoàn Mỹ (Beijing Perfect World) phát triển, đã bắt đầu được nhà phát hành VTCZ-One thử nghiệm Pre Close Beta (PCB) từ tháng 1/2009. Trò chơi này được phát hành tại nhiều quốc gia với nhiều tên như Zhu Xian (Trung Quốc), Celestial Destroyer (Malaysia, Philippines), Tru Tiên (đang thử nghiệm tại Việt Nam).

Đối với giới "ghiền chưởng", truyện Tru Tiên là một khái niệm mới. Kỳ thư này không được xếp vào dòng truyện kiếm hiệp nữa mà trụ lại trong dòng tiên hiệp hay huyền hiệp. Nội dung của Tru Tiên vẫn là những triết lý nhân sinh, những câu chuyện nghĩa hiệp, tình duyên cảm động nhưng các trận chiến lại được giải quyết chủ yếu bằng phép thuật chứ không phải bằng công phu,võ thuật. Ở một chừng mực nào đó, có thể xem Tru Tiên như một "Harry Potter" của phương Đông khi nội dung xoay quanh thế giới phép thuật.

Trong Tru Tiên Online, bạn sẽ không chỉ cầm 1 cây kiếm hay cây gậy mà bạn còn có thêm một pháp bảo (một bảo bối chứa đầy uy lực phép thuật) bay vòng vòng quanh người. Bất cứ thứ gì cũng có thể trở thành pháp bảo từ cái chày giã gạo, que cời lò hay viên xúc xắc. Khái niệm pháp bảo chính là nội dung thú vị làm cho Tru Tiên nổi bật. Trong nhiều game online khác, người ta chơi để chinh phục lính đánh thuê, tùy tùng, quái vật, thú cưng thì nay họ chơi Tru Tiên để tìm pháp bảo. Vì thế, bạn đừng lấy làm lạ khi bắt gặp trong game nhiều nhân vật vừa có con vật nào đó lon ton chạy theo phía sau (thú cưng), lại vừa có cái gì đó phát sáng bay vòng vòng quanh người (pháp bảo).

Đối với những ai đã "kết" truyện Tru Tiên thì trò chơi chính là nơi họ có thể sống với những nhân vật quen thuộc của truyện. Ngay từ đầu bạn sẽ gặp lão thầy bói thần bí chuyên đi lừa gạt thiên hạ Chu Nhất Tiên cùng cô cháu gái Tiểu Hoàn. Nếu đi theo các nhiệm vụ trong game, trong vai một người sống cùng thời với "Quỷ Lệ" Trương Tiểu Phàm, bạn sẽ lần lượt thăm lại các địa danh có trong truyện như Thôn Thảo Miếu, Thanh Vân Môn, Thiên Âm Tự cùng các nhân vật như Lục Tuyết Kỳ, Tiêu Dật Tài, Tăng Thư Thư, Thanh Long sứ giả, U Cơ, Bích Dao... Nếu dành thêm thời gian tìm đọc truyện Tru Tiên, bạn sẽ hiểu hơn về thế giới của trò chơi trực tuyến cùng tên này.

Trong giai đoạn PCB, Tru Tiên- được phát triển trên nền engine Element của Thời Không Hoàn Mỹ cho thấy nhiều tính năng mới, trong đó đáng chú ý là hệ thống tự tìm đường, cho phép các nhân vật lập trình tự động di chuyển đến các địa điểm và gặp gỡ các NPC nhiệm vụ trong game. Hệ thống auto giúp thực hiện nhiệm vụ và đánh quái vật, lượm chiến lợi phẩm nhanh hơn. Ngoài ra, game còn cho phép luyện level tự động trong thành - chỉ cần đưa nhân vật về các khu vực an toàn rồi nhấn một phím luyện công đặc biệt thì nhân vật của người chơi sẽ phát ra một vầng sáng bao bọc bản thân và tự động tăng điểm kinh nghiệm theo thời gian. VTCZ-One cho biết sau giai đoạn PCB sẽ đến giai đoạn CB bắt đầu từ tháng 2/2009. CB sẽ không khép kín mà cho phép game thủ đăng ký tự do. Các tài khoản CB sẽ không bị xóa.

YÊN KHÊ

Batman: Arkham Asylum

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Rocksteady Studios | **Phát hành:** Eidos Interactive | **Ngày phát hành:** 26/05/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

Tin khá hấp dẫn cho fan cuồng nhiệt của siêu anh hùng Người Dơi - hãng Rocksteady Studios quyết định phát triển trò chơi hành động mang tên Batman: Arkham Asylum. Game sẽ đưa người chơi vào vai Batman ngay vào lúc Batman đang chuyển tên hề Joker điên loạn vào nhà thương tâm thần. Câu chuyện trở nên phức tạp hơn khi người chơi phải đối đầu với nhiều thử thách cũng như cạm bẫy do Joker sắp đặt trước.

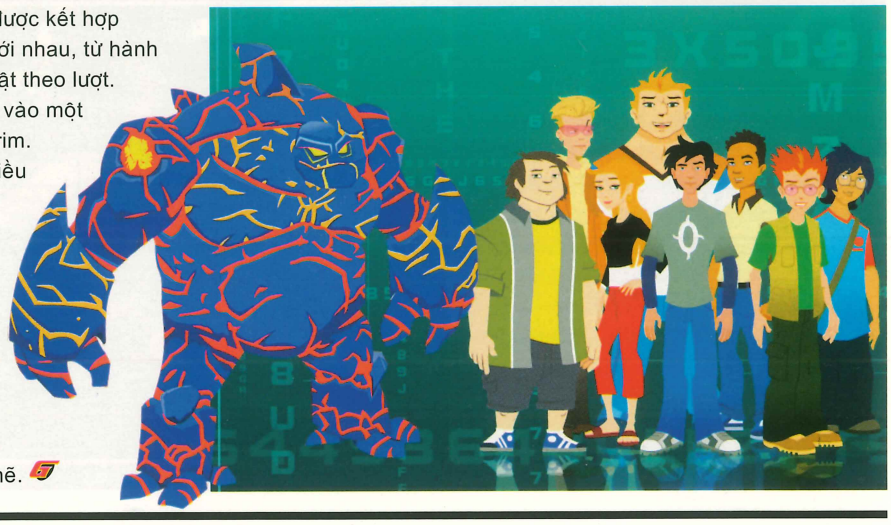
Theo nhà phát hành Eidos, Batman: Arkham Asylum được xây dựng theo phong cách hành động nhanh, bên cạnh đó là những chuyến phiêu lưu đầy mê hoặc, chắc chắn sẽ cuốn hút bất kỳ game thủ nào, dù có là fan của Batman hay không. Với cách bố trí tình tiết mới lạ, người chơi sẽ có trải nghiệm hoàn mới về thám tử lẫn chiến đấu của Batman.

Chaotic

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** 4Kids Entertainment | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Q4/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, DS, X360, Wii

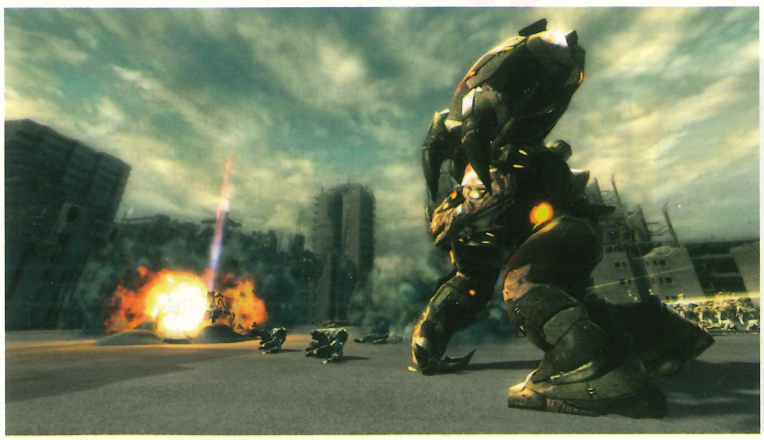
Chaotic do Activision phát triển được kết hợp giữa khá nhiều thể loại game với nhau, từ hành động, nhập vai và cả chiến thuật theo lượt. Trong Chaotic, người chơi sẽ phiêu lưu vào một thế giới hoàn toàn mới lạ mang tên Perim. Tại đây, người chơi sẽ tham gia vào nhiều chuyến phiêu lưu kỳ lạ, gặp gỡ và trao đổi những quân bài với rất nhiều nhân vật được xây dựng trong không gian 3D đẹp mắt.

Nhiệm vụ chính của bạn là xây dựng và quản lý đội quân Chaotic của riêng mình. Sau mỗi cuộc chiến, phần thưởng cho người chơi chính là những vật dụng hỗ trợ chiến đấu lẫn những câu bùa chú ngày càng mạnh mẽ.



Stormrise

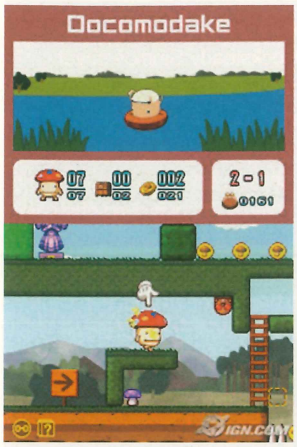
Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Creative Assembly | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 24/03/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** X360, PC, PS3

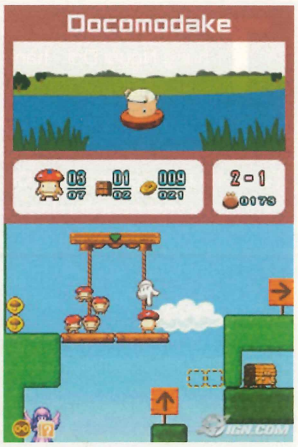


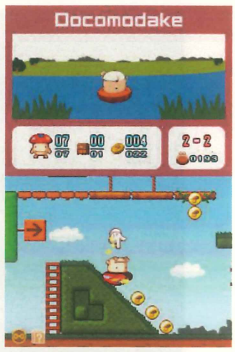
Trong Stormrise, bạn sẽ có những cảm nhận hoàn toàn mới lạ về dòng game chiến thuật thời gian thực (RTS). Được xây dựng trong môi trường 3D hoàn hảo, Stormrise đưa bạn tham gia vào chiến trường thông qua góc nhìn người thứ 3 của các đơn vị lính. Với chú ý xây dựng cho các hệ máy "khủng", hình ảnh trong game được nhà thiết kế đầu tư rất chi tiết và đẹp mắt. Trong vai chỉ huy, người chơi sẽ có dịp chỉ đạo các đội quân của mình tham gia các trận đánh gai góc nhất.

Boing! Docomodake

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Artoon | **Phát hành:** Ignition Entertainment | **Ngày phát hành:** 24/03/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Nintendo DS







Game đưa người chơi đến ngày lễ hội truyền thống được tổ chức tại khu rừng mang tên Docomodake. Vì một lý do bí ẩn nào đó, gia đình Docomodake đã bị thất lạc! Vào vai Papa Docomodake, người chơi phải vượt qua nhiều chướng ngại vật cũng như thử thách để tìm lại gia đình thân yêu của mình để tham gia lễ hội truyền thống.

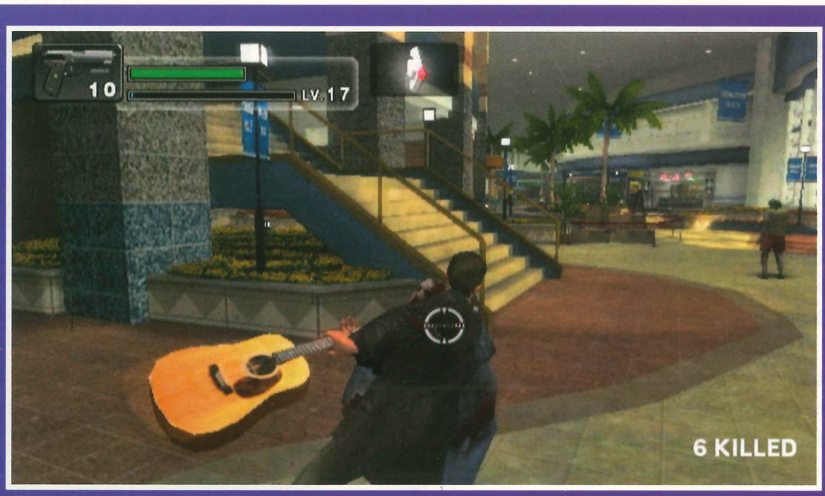
Theo nhà sản xuất, hệ thống nhiệm vụ trong game được bố trí hài hòa, vui nhộn, nhằm tạo cảm giác giải trí đúng nghĩa cho người chơi. Bên cạnh đó, khi chạm bút cảm ứng vào màn hình, Papa sẽ thả nhân vật Minis nhằm hỗ trợ người chơi! Các bạn hãy nhớ một điều: "Minis biến mọi việc không thể thành có thể!".

Dead Rising: Chop Till You Drop

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** 24/03/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Nintendo Wii

Dead Rising: Chop Till You Drop đưa người chơi vào chuyến hành trình khám phá của tay nhà báo Frank West. Sau nhiều thử thách, khổ ải, Frank đặt bước đến ngoại ô của thị trấn Willamette nhưng anh ta chỉ thấy được những thây ma lởn vởn. Dĩ nhiên, bạn phải đối mặt vào tiêu diệt chúng nếu như không muốn trở thành con mồi béo bở. Người chơi sẽ không đơn độc trong thị trấn này, bởi một số cư dân chưa bị hoá thành zombie và bạn phải giúp đỡ họ.

Hãy chờ xem anh chàng Frank sẽ thoát ra thị trấn chết như thế nào vào tháng 03/2009 nhé!



Raven Squad: Operation Hidden Dagger

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Atomic Motion | **Phát hành:** Envolved Games | **Ngày phát hành:** Q2/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** X360, PC

Do hãng Atomic Motions Được phát triển, Raven Squad: Operation Hidden Dagger cho phép người chơi nắm quyền điều khiển 2 nhóm lính tại khu rừng già Amazon. Trong game, người chơi cần phải phối hợp nhuần nhuyễn giữa kỹ năng chỉ đạo và phối hợp các vũ khí với nhau để có thể hoàn thành các nhiệm vụ được giao. Theo nhà sản xuất, mỗi nhóm quân sẽ gồm 8 thành viên, mỗi thành viên sẽ có kỹ năng cũng như sở trường riêng biệt. Vì thế, việc "học thuộc" đặc điểm riêng của từng thanh viên là chìa khóa dẫn tới thành công cho người chơi.

Đặc biệt, Raven Squad: Operation Hidden cho phép người chơi đổi từ thể loại game chiến thuật sang thể loại FPS.

Dynasty Warriors: Gundam 2

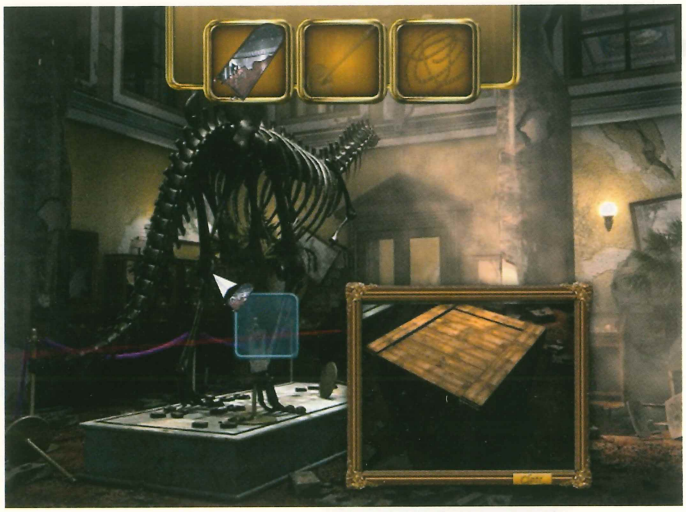
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Omega Force | **Phát hành:** Koei | **Ngày phát hành:** 27/3/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

Dynasty Warriors: Gundam 2 đưa người chơi vào những trận chiến khốc liệt chống lại binh đoàn Mobile Suits trên mặt đất lẫn không trung. Đây cũng là phiên bản đầu tiên cho phép người chơi tham gia những pha cận chiến tốc độ nhanh với những đối thủ khổng lồ có tính linh hoạt cao như Psycho Gundam. Ngoài ra game có chế độ thu thập các mảnh đồ để ráp thành bộ giáp Mobile Suit cùng phần chơi đối kháng trực tuyến.

Escape the Museum

Thể loại: Giải đố | **Phát triển:** Majesco | **Phát hành:** Majesco | **Ngày phát hành:** 10/3/2009 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii

Như thường lệ, Susan Anderson mang theo đứa con gái nhỏ Caitlin đến làm việc tại Bảo tàng lịch sử quốc gia. Ngày hôm ấy diễn ra một trận động đất bất thường. Sau khi đưa con gái vào nơi an toàn, Susan bắt đầu tìm kiếm những người còn mắc kẹt trong bảo tàng nhưng một mảng gạch rơi trúng đầu Susan khiến cô bất tỉnh. Tỉnh lại, Susan thấy bảo tàng đang trong tình trạng hỗn loạn cực độ. Lúc này, người chơi sẽ giúp Susan từng bước tìm lại con gái và thoát khỏi chốn đổ nát.

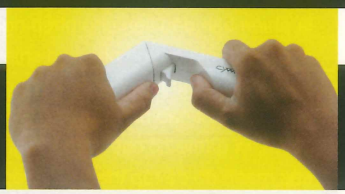


Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Frogwares | **Phát hành:** Focus Home | **Ngày phát hành:** Tháng 5/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper diễn ra trong bối cảnh có chuỗi án mạng kinh hoàng gây ra nỗi khiếp sợ toàn Luân Đôn năm 1888 vì cảnh sát không hề tìm được bất kỳ manh mối nào từ thi thể của các nạn nhân. Thám tử đại tài Sherlock Holmes bắt đầu điều tra tại ngõ hẻm tăm tối Whitechapel nhằm lần theo dấu một nghi can có biệt danh Jack the Ripper, để tìm chứng cứ cụ thể và nắm rõ cách thức phạm tội của kẻ giấu mặt.

Không kém Wii remote



Ưu

- Đem lối chơi sáng tạo của Wii remote lên PC
- Thiết kế tốt, dễ dùng
- Có thêm chức năng trỏ chuột cho trình diễn

Khuyết

- Còn ít game hỗ trợ
- Không có chức năng rung
- Chưa thuận tiện với chức năng chuột 3D

Có thể lần đầu nhìn vào, bạn nghĩ ngay đây là đồ chơi mới của Wii vì Cywee có hình dáng, màu sắc và cả cái tên đều mang "mùi" của chiếc Wii Remote. Tuy vậy, đây là chú chuột 3 chiều, cho bạn mang cách chơi của Wii lên PC. Ngoài ra, nó còn thêm một giá trị khác là điều khiển PC không dây từ xa, khá tiện cho trình diễn.

Chiếc Cywee này do công ty Cywee Technology (Trung Quốc) sản xuất. Tuy vậy, nó không hề mang dáng vẻ "đồ chơi Trung Quốc" như ta thường nghĩ vì thiết kế của Cywee rất tinh tế trong từng đường nét. Các nút bấm rất êm ái và nhạy. Khi "duỗi" thẳng, Cywee dài khoảng 1 gang tay, giả lập được nhiều dụng cụ như: vợt tennis, gậy đánh golf, vợt bóng bàn... Trong khi đó, khi gập lại một góc khoảng 45 độ, Cywee lại biến thành khẩu súng khá vừa tay. Thiết bị dùng 2 pin AA, nặng khoảng 200g (tính cả pin) nên khá đầm tay. Cywee có cả thảy 7 nút: nút định vị 4 chiều, nút cò và 5 nút chức năng. Việc thiết lập và kết nối với PC rất đơn giản, dùng với một đầu thu sóng USB kèm theo. Bạn có thể kết nối 4 Cywee vào 1 PC để có thể chơi nhiều người trên 1 máy. Tuy nhiên, Cywee làm bằng nhựa cứng nên khá trơn và sẽ khó chịu nếu bạn bị mồ hôi tay. Sẽ thật hoàn hảo nếu Cywee có thêm miếng nhựa dẻo mỏng bọc cán cầm như của Wii remote.

Dù vậy, thư viện game mà Cywee hỗ trợ chỉ có 12 game và đi kèm bộ sản phẩm là 3 game: đua xe Crashday, đánh golf Tigerwood PGA Tour 08 và Virtua Tennis 3 (xem thêm các tựa game hỗ trợ tại *www.cywee.com*). Theo Cywee Technology, công ty đang bổ sung vài tựa game khác nữa. Thử nghiệm trên cả 3 game này, Cywee chơi khá tốt, nhạy và có cảm giác, chỉ kém Wii remote ở chức năng rung. Các phím bấm nhạy, dễ dùng và điều chỉnh. Tuy vậy, có vài game bạn phải mất khá nhiều thời gian để cấu hình nút bấm cho phù hợp. Còn nếu hoạt động như thiết bị trỏ chuột, bạn sẽ khá khó khăn vì phần mềm kèm theo không có chức năng điều chỉnh hay định vị chuột. Hơn nữa, vì bộ bắt tín hiệu giống hệt bút USB thông thường nên nếu bạn gắn nó vào sau thùng máy thì tín hiệu kết nối không dây không được tốt.

ĐỒNG ANH

Nổi nhiên "sàn đấu" nay FullHD

Asus VW202B

Màn hình LCD Asus VW202B 20" trang bị công nghệ EzLink, còn BenQ T2200HD 22" "súng sính" với độ phân giải theo khung Full HD 1920x1080 là nét mới và đáng giá mà hai hãng Asus và BenQ muốn mang lại cho bạn.

Asus VW202B và BenQ T2200HD đều chọn khung hình wide 16:10 và 16:9 (phù hợp với chuẩn hình phim DVD) và công nghệ phản xạ ánh sáng. Với thông số thời gian đáp ứng từ 5ms, Asus VW202B và BenQ T2200HD đều đạt yêu cầu để chơi game, xem phim hành động. Asus VW202B hỗ trợ góc nhìn 160/160 độ (ngang/dọc) còn BenQ T2200HD hỗ trợ 170/160 độ, và cả 2 đều chỉnh được độ nghiêng (lên 20 độ, xuống 5 độ) và cùng đạt chứng nhận Windows Vista.

Asus VW202B khoác màu đen tuyền, hỗ trợ độ phân giải 1680x1050, độ tương phản 3000:1 và được trang bị công nghệ riêng của Asus là Splendid, tương phản thông minh ASCR (Asus Smart Contrast Ratio). Đặc biệt, Asus VW202B với công nghệ EzLink cho phép xuất hình qua cổng USB2.0 của máy tính và theo công bố thì có thể nối 6 màn hình cùng lúc. OSD của VW202B thân thiện và dễ sử dụng cho phép chọn nhanh chế độ hiển thị (Auto, Scenery, Standard, Theater, Game, Night View), chỉnh tông màu (Cool, Warm, Normal, sRGB, User Mode), tông da người (Reddish, Natural, Yellowish). Toàn bộ các nút bấm được bố trí ở cạnh dưới và tiện dụng cho người thuận tay phải.

BenQ T2200HD "huyền bí" với bộ cánh đen tuyền và sở hữu thông số hấp dẫn: độ phân giải 1920x1080 (1080p), độ tương phản động 10.000:1 và công nghệ tương phản động DCR giúp hình ảnh nét, trung thực hơn. Giao diện OSD dễ sử dụng, các nút bấm được bố trí ở cạnh phải mặt trước, thuận tiện cho việc điều chỉnh các thông số.

Thử nghiệm thực tế cho thấy chất lượng hiển thị của 2 màn hình có sự phân cấp. Asus VW202B cho chất lượng hiển thị mức khá: chữ đẹp, rõ ràng đến co chữ 9 pixel nhỏ nhất. Sản phẩm thể hiện tốt hình ảnh đồ họa nhưng độ sáng nền ở hai góc phía trên hơi yếu hơn. Với các thông số cao cấp, BenQ T2200HD thực sự tỏa sáng trong tất cả phép thử: chữ rõ ràng và sắc nét, hình ảnh trung thực, màu sắc rực rỡ, sống động và đồng nhất.

Dựa vào thông số kỹ thuật, kiểu dáng thiết kế và kết quả thử nghiệm, các game thủ có thể chọn cho mình một màn hình phù hợp. Trong game Rogue Trooper, Asus VW202B và BenQ T2200HD đều thể hiện được hình ảnh đẹp, màu sắc phong phú trong các pha chiến đấu "tưng bừng". Các LCD cũng đã thể hiện khung cảnh thiên nhiên tươi sáng trong game Far Cry tự nhiên, trung thực. Đến game Far Cry 2 "đình đám", bạn cũng thỏa sức chiêm ngưỡng một môi trường có tính tương tác cao với mảnh đất châu Phi cằn cỗi, oi bức với sa mạc, rừng thưa. Thời gian đáp ứng 5ms nên cả 2 LCD hạn chế tối đa hiện tượng dừng hình trong những trận chiến đấu của Far Cry 2 hay Heroes of Annihilated Empires.

Nếu là nhà thiết kế đồ họa, những người có thói quen mở nhiều tác vụ cùng lúc, chơi game nhiều tài khoản và không muốn sử dụng các giải pháp mở rộng màn hình truyền thống... bạn có thể chọn Asus VW202B với tiện ích EzLink. Nếu theo xu thế Full HD thì BenQ T2200HD là lựa chọn hấp dẫn.

ĐỨC THỊNH

BenQ T2200HD

Liên hệ: **Asus: Minh Thông; BenQ: Viscom**

Router băng rộng

Hỗ trợ tối đa cho giải trí

LinkPro WLN-300R có thiết kế sắc nét với dáng bo tròn, vỏ nhựa đen và nhiều lỗ thông khí, được tích hợp Wi-Fi draft-n 2.0 (tốc độ 300Mbps), QoS, cùng nhiều tính năng đáng giá.

Với giới chơi game thì sản phẩm này hỗ trợ khá nhiều tính năng hấp dẫn phục vụ nhu cầu giải trí. Chẳng hạn, khả năng quản lý chất lượng dịch vụ (QoS) cho phép định băng thông tải xuống/lên cho từng địa chỉ IP với các dịch vụ như game online (Counter Strike, Half Life, World of Warcralf, Quake...), duyệt web, tán gẫu qua Skype, YM... theo 4 mức ưu tiên High, Medium, Normal, Low. Chức năng Special Application có sẵn danh sách các dịch vụ cho game (*Battle.net* - trang web chính thức Diablo của hãng Blizzard, MSN Gaming zone), thoại (Dialpad, PC-to Phone), Video chat (ICU II)... Chức năng máy chủ ảo cho phép bạn dựng máy chủ ftp, http, https, DNS, SMTP, POP3... Để bảo đảm an ninh mạng WLN-300R cũng được trang bị tường lửa SPI (cho phép/ngăn cấm các máy trong mạng LAN hoặc WAN truy cập dữ liệu vào/ra dựa vào địa chỉ IP và lịch làm việc). Ngoài ra, với kết nối Wi-Fi, LinkPro WLN-300R cũng được trang bị cơ chế bảo mật bằng mã PIN WPS (Wi-Fi Protected Setup) với nút nhấn WPS tiện lợi. Bên cạnh đó, LinkPro WLN-300R cũng hỗ trợ các chức năng như: DNS động, Port Forwarding để triển khai các ứng dụng truy cập từ xa, lọc theo địa chỉ IP/MAC...

Thử nghiệm cho thấy sản phẩm hỗ trợ trình cài đặt tự động, tài liệu hướng dẫn sử dụng chi tiết nên dễ dàng cho người dùng nhanh chóng thiết lập kết nối Internet. Tất cả các cổng đều ở trạng thái ẩn. Thử nghiệm Wi-Fi với USB adapter WLN-300U-I2 đạt kết quả rất tốt: tốc độ ở mức cao, kết nối ổn định trong môi trường văn phòng. Tốc độ tải xuống/lên ở khoảng cách 2m, chế độ mã hóa WPA-PSK và WPA2-AES tương ứng 65,107/49,767Mbps và 52,324/57,809Mbps; khoảng cách 10m tương ứng 61,082/51,041Mbps và 61,921/53,120Mbps. Với mức tốc độ này, hầu hết các ứng dụng mạng của bạn sẽ không gặp bất cứ trở ngại nào, kể cả việc nghe nhạc/xem phim, chơi game trực tuyến, hội nghị truyền hình... Với tính năng phong phú, hỗ trợ nhiều chế độ thiết lập cho game, tốc độ Wi-Fi cao và ổn định, LinkPro WLN-300R rất xứng đáng cho lựa chọn của bạn, đặc biệt là các game thủ muốn chơi game qua kết nối Wi-Fi. WLN-300R giá 1.587.000đ và USB adapter WLN-300U-I2 752.000đ, bảo hành 1 năm.

KIM MINH

Liên hệ: **VITICO**

LinkPro WLN-300R

Thiết bị đa phương tiện

Vừa giúp game thủ lưu cảnh vừa có khả năng trình diễn là giải pháp thiết bị đa phương tiện dựa trên đĩa cứng: Western Digital TV HD Media Player (giá 179USD) và Lacie Lacinema Rugged 300GB (250USD).

Lacie Lacinema Rugged

Điểm chung cũng chính là điểm nổi bật: phát trực tiếp các định dạng video với kết nối HDMI đạt chuẩn hình Full HD (high-definition) cao nhất. Vì thế, bạn có thể kết nối "nguồn phát" vào màn hình TV cao cấp bất kỳ, rồi thưởng thức hoặc chia sẻ với bạn bè những cảnh game tâm đắc trên màn hình rộng, không gian tiện nghi hơn rất nhiều so với xem trên màn hình máy tính cá nhân. Tất nhiên vào lúc cần thư giãn, bạn hoàn toàn có thể dùng thiết bị như một đầu phát phim HD chất lượng cao; hầu hết định dạng video MPEG 1/2/4 và H.264 đã được hỗ trợ (firmware mới của TV HD Media Player bổ sung một số định dạng video, phụ đề).

Western Digital TV HD Media Player thiết kế giống quyển từ điển cỡ nhỏ, có thể đặt ngang hoặc đứng (đế phụ kiện đi kèm). TV HD Media Player phủ màu đen huyền bí, bóng bẩy và khá "tông xuyệt tông" khi đặt cạnh màn hình TV Full HD. Đèn hiệu màu trắng, đẹp và nổi bật trong tối. Không có đĩa cứng nên TV HD Media Player chỉ "tung chiêu" khi được kết nối với thiết bị lưu trữ gắn ngoài giao tiếp USB (có thể nối cùng lúc hai thiết bị); trong đó Western Digital vốn có hai dòng đĩa cứng gắn ngoài nổi tiếng là My Book và My Passport.

Qua bàn tay tài hoa của nhà thiết kế Neil Poulton, Lacie Lacinema Rugged thoát khỏi "khuôn" hộp chữ nhật "nhàm chán": nhỏ nhắn, bề mặt bằng nhôm chống xước, dập rãnh chìm phân chia ô vuông đều nhau, bốn cạnh bo cong và bọc lớp cao su có nhiều tác dụng như chống va đập, "bám" dính bề mặt và cầm chắc tay. Lacinema Rugged tích hợp sẵn đĩa cứng 300GB (đã có bản 500GB) nên có thể kết nối trực tiếp với máy tính (giao tiếp USB 2.0) để được nạp nội dung. Trên đĩa cứng, Lacie đã phân sẵn các thư mục Movies (phim), Musics (nhạc), Pictures (ảnh) nhưng bạn có thể tạo thư mục riêng như "game trailer", "nhạc game"...

Giao diện Lacinema Rugged khá chân phương: sử dụng biểu tượng/chữ nhỏ và không có hiệu ứng. Ngược lại, TV HD Media Player thiết kế danh mục trình đơn cuộn dọc bên trái, hiển thị các tùy chọn tương ứng trong cửa sổ bên phải, trực quan với hình ảnh thu nhỏ.

Khi sưu tập nội dung với số lượng hàng trăm trở lên, bạn sẽ thấy được hiệu quả của chức năng tìm kiếm và công cụ Media Library trên TV HD Media Player. Media Library tự động "quét" toàn bộ nội dung trên các đĩa cứng USB kết nối vào thiết bị và phân loại chính xác vào các danh mục video, music, photo để bạn dễ dàng tìm kiếm nội dung theo tên tập tin, thời gian, thời điểm mới xem; với nhạc, phim còn theo thể loại, album, nghệ sĩ.

Các chức năng trình diễn cơ bản tương đối đầy đủ như duyệt cây tập tin, chiếu hình kiểu slideshow, phóng to/thu nhỏ khung hình; khi phát video, nhạc có thể chuyển bài, phát nhanh/chậm, tới/lùi, phát/dừng... Chất lượng hiển thị hình ảnh, phim hoàn hảo về màu sắc, độ chi tiết nếu dùng đúng cáp nối HDMI tốt.

Cả hai thiết bị cùng có cổng âm thanh số. Bộ điều khiển từ xa của Lacinema Rugged đơn giản, ít nút hơn TV HD Media Player nhưng vẫn đảm bảo đủ các chức năng cơ bản và tạo được sự thích thú khi người dùng gặp lại nút bấm chỉnh hướng của gamepad.

Nhìn chung, Western Digital TV HD Media Player có giao diện sử dụng đẹp, quản lý nội dung thông minh nhưng đòi hỏi phải đi cặp với thiết bị lưu trữ gắn ngoài khác. Trong khi đó, Lacie Lacinema Rugged vẫn có thế mạnh của một ổ đĩa gắn ngoài dung lượng lớn, thiết kế an toàn và chức năng trình diễn nội dung đa phương tiện.

KHÁNH HƯNG

Western Digital TV HD Media Player

Liên hệ: **Lacie: KTC** - 384 Nguyễn Thị Minh Khai, P.5, Q.3, TP.HCM. ĐT: (8) 3834 1323.; **Western Digital: Viscom** - 48 bis Trần Đình Xu, P. Cô Giang, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 6259 9599.

Đĩa cứng và HD

Những cỗ máy "trên trời"

Hardcore Computer Reactor

Sở hữu cỗ máy tính có cấu hình "sát thủ game khủng" là niềm mơ ước của nhiều game thủ. Chọn Core i7, BXL mạnh nhất hiện nay của Intel, hay "khiêm tốn" hơn với BXL Core 2 Duo có khả năng ép xung cao để có hiệu suất không hề kém cạnh? Trang bị card đồ họa cũng thuộc hàng "khủng" hoặc ghép nối đa card đồ họa để "san bằng" mọi trở ngại trong thế giới game. Tăng cường bộ nhớ tốc độ cao DDR3-SDRAM dung lượng lên đến hàng chục GB đáp ứng nhanh nhất yêu cầu của BXL. Chọn ổ cứng SSD có tốc độ truy xuất dữ liệu vượt trội so với ổ cứng truyền thống hoặc sử dụng ổ cứng dung lượng lên đến hàng terabyte (TB). Ngoài ra, card âm thanh X-Fi Sound Blaster Fatal1ty Titanium Champion "xịn" nhất của Creative và màn hình LCD wide hỗ trợ full HD cho phần trình diễn đa phương tiện. Chúng ta sẽ cùng điểm qua một vài cỗ máy được thiết kế dành cho những "tín đồ cuồng nhiệt". Đặc biệt là BXL trong các cấu hình này đã được ép xung sẵn như một cách chứng tỏ "đẳng cấp" cho cuộc chơi thêm phần thú vị.

Falcon Northwest Mach V

(http://find.pcworld.com/61918)

Được tạp chí PC World Mỹ đánh giá là sản phẩm tốt nhất (Best Buy), Falcon Northwest Mach V sử dụng nền tảng Nehalem với BMC Asus P6T Deluxe, BXL Intel Core i7 Extreme Edition 965 (3,2GHz) chạy ở xung nhịp 3,8GHz. Sức mạnh đồ họa được tăng cường bằng 2 card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2, giao tiếp PCIe 2.0, hỗ trợ DirectX 10.1, Shader Mode 4.1. Mỗi card tích hợp 2 GPU Radeon HD 4870, xung nhịp 750MHz và 2GB bộ nhớ GDDR5, xung nhịp 900MHz. Ngoài ra, hệ thống này còn được trang bị ổ cứng Intel SSD 80GB để rút ngắn thời gian khởi động, ổ cứng Hitachi Deskstar 7K1000 (7200rpm) dung lượng 1TB cho nhu cầu lưu trữ dữ liệu.

Với sức mạnh của bộ đôi card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2 thiết lập CrossfireX và bộ nhớ DDR3 lên đến 12GB, Mach V xứng danh "vua tốc độ" khi đạt mốc 145,04fps trong game Unreal Tournament 3 và 112,73fps với Enemy Territory: Quake Wars ở độ phân giải 2560x1600x32bit. Hệ thống cũng nhanh chóng hoàn tất phần "render" hình ảnh trong thử nghiệm 3ds max 8.0 sp3 (WorldBench 6) trong vòng 181 giây; bỏ xa các cấu hình khác trong bài viết.

Xi MTower HAF-SLI

(http://find.pcworld.com/61921)

Xi MTower HAF-SLI trình diễn khả năng ép xung mạnh mẽ khi BXL Intel Core 2 Duo E8600 (3,33GHz) được đẩy lên mức xung nhịp 4,5GHz. Với chi phí khá "khiêm tốn", cấu hình phần cứng HAF-SLI chỉ trang bị 4GB bộ nhớ DDR3 bus 1333MHz; 2 ổ cứng Western Digital Velociraptors thiết lập RAID 0, tổng dung lượng lưu trữ là 600GB và 2 card đồ họa EVGA e-GeForce 9800 GTX, thiết lập SLI, giao tiếp PCIe 2.0, hỗ trợ DirectX 10, Shader Mode 4.0. Tuy nhiên, hiệu suất hệ thống không hề kém cạnh "vua tốc độ" Mach V khi cùng đạt 163 điểm WorldBench 6 và dẫn đầu trong hầu hết các phép thử của World Bench 6. Sức mạnh đồ họa của hệ thống cũng mạnh mẽ không kém khi đạt mốc 96,53 fps trong game Unreal Tournament 3 và Enemy Territory: Quake Wars đạt 46,17 fps ở độ phân giải 2560x1600x32bit với chất lượng đồ họa thiết lập ở mức cao nhất.

Hardcore Computer Reactor

(http://find.pcworld.com/61920)

Hardcore Computer Reactor ấn tượng với công nghệ làm mát bằng chất lỏng Core Coolant; toàn bộ thiết bị phần cứng được nhúng trong chất lỏng để làm mát.

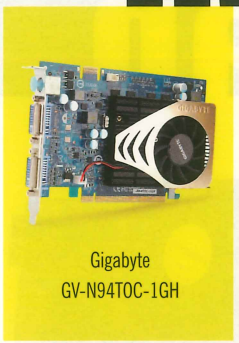
Hệ thống được trang bị BXL Intel Core 2 Extreme QX 9770, được "tăng tốc" lên mức xung nhịp 4,0GHz. Với mức giá 10.053USD, cấu hình phần cứng được trang bị cũng thuộc hàng "khủng" với 4GB DDR3 bus 1600MHz, 3 card đồ họa Nvidia GeForce GTX 280 (thiết lập triple-SLI). Dung lượng lưu trữ của hệ thống cũng ấn tượng không kém với 2,2TB; trong đó có 3 ổ cứng Samsung SSD thiết lập RAID 0 để rút ngắn thời gian khởi động; 2 ổ cứng Samsung Spinpoint F1 1TB (RAID 1).

Với sức mạnh của bộ ba card đồ họa Nvidia GeForce GTX 280, hệ thống đạt 163 điểm WorldBench 6 và chỉ đứng sau Mach V khi đạt mốc 112,57fps trong game Unreal Tournament 3 và 94,9fps với Enemy Territory: Quake Wars.

TRUNG DOÃN - PC WORLD MỸ

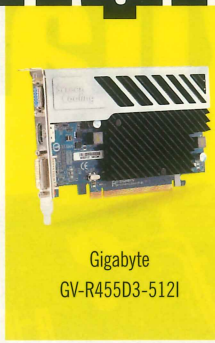
Hệ thống	Cấu hình	Giá tham khảo(USD)
Falcon Northwest Mach V	BMC Asus P6T Deluxe. BXL Intel Core i7 Extreme Edition 965 (3,2GHz, QPI 6,4GT/s, 8MB smart cache). 2 card đồ họa AMD Radeon HD4870 X2 (thiết lập CrossfireX). DDR3-SDRAM 12GB (bus 1066MHz). Ổ cứng Intel SSD 80GB. Ổ cứng Hitachi Deskstar 7K1000 (7200rpm). Thùng máy Silverstone Temjin TJ03.	7.395
Xi MTower HAF-SLI	BMC EVGA nForce 790i Ultra SLI. BXL Intel Core 2 Duo E8600 (3,33GHz, FSB 1333MHz, 6MB cache L2). 2 card đồ họa EVGA e-GeForce 9800 GTX (thiết lập SLI). DDR3-SDRAM 4GB (bus 1333MHz). 2 ổ cứng Western Digital Velociraptors 300GB (10.000 rpm, thiết lập RAID 0). Thùng máy Cooler Master HAF 932.	3.184
Hardcore Computer Reactor	BXL Intel Core 2 Extreme QX 9770 (3,2GHz, FSB 1600MHz, 12MB cache L2). 3 Card đồ họa PNY GeForce GTX 280 (thiết lập tri-SLI). DDR3-SDRAM 4GB (bus 1600MHz). 3 ổ cứng Samsung SSD (RAID 0). 2 ổ cứng Samsung Spinpoint F1 1TB (RAID 1).	10.053

Game "hạng ruồi" hay "hạng lông"



Gigabyte
GV-N94TOC-1GH

Gigabyte
GV-R487D5-1GD



Gigabyte
GV-R455D3-512I

Gigabyte
GV-N98XPZL-1GH

ECS
N9500GT-1GDS

Bạn là game thủ và muốn "mài giũa" vũ khí để tăng sức mạnh thì tùy "level" mà có thể chọn lấy thứ thích hợp. Năm card đồ họa: ECS N9500GT-1GDS, Gigabyte GV-N94TOC-1GH, Gigabyte GV-R455D3-512I, Gigabyte GV-N98XPZL-1GH, Gigabyte GV-R487D5-1GD đáp ứng cho các chiến binh từ cấp phổ thông đến cao cấp.

Ba card đồ họa dòng phổ thông được thử nghiệm: ECS N9500GT-1GDS, Gigabyte GV-N94TOC-1GH, Gigabyte GV-R455D3-512I, rất phù hợp cho "lính mới" trong làng game hay chỉ muốn thử với những game nhẹ nhàng. Trong khi đó, hai card đồ họa cao cấp Gigabyte GV-N98XPZL-1GH và GV-R487D5-1GD dĩ nhiên là "vũ khí" dành cho "trùm game" vẫy vùng trong mọi thách thức.

Cả 5 card đều hỗ trợ giao tiếp HDMI nhưng chỉ có Gigabyte GV-R455D3-512I, GV-R487D5-1GD tích hợp cổng này trên thân card (các card còn lại phải dùng cổng chuyển từ DVI sang HDMI). Ưu tiên hơn, GV-R487D5-1GD còn được trang bị trực tiếp cổng DisplayPort ngay trên card để phục vụ tốt cho việc kết nối và hiển thị hình ảnh. Gigabyte GV-N94TOC-1GH được trang bị công nghệ ép xung (OverClock) làm tăng 12% năng lực chiến đấu của game thủ (theo hãng).

Tất cả giao tiếp với bo mạch chủ qua khe PCIe 2.0, hỗ trợ DirectX 10 (riêng GV-R455D3-512I trang bị DirectX 10.1), OpenGL 2.1... Ngoài ra, trong khi NVIDIA trang bị các công nghệ như PureVideo HD, CUDA... để tối đa hóa hiệu quả xử lý hình ảnh thì card ATI lại dùng Avivo HD, ATI PowerPlay... để nâng cao chất lượng hình ảnh và tiết kiệm năng lượng tiêu thụ. Ngoài ra, Gigabyte GV-N98XPZL-1GH còn được chăm chút công nghệ PhysX – hiện thực hình ảnh trong game còn mới của NVIDIA (*ID: A0811_122*) và quạt tản nhiệt Zalman mới với 2 ống dẫn nhiệt và các lá tản nhiệt bọc đồng, nhôm nguyên chất. Các card đồ họa này đều có tính năng đồ họa kép cho phép ghép nối nhiều card trong một hệ thống (ATI CrossFire, NVIDIA SLI).

Bước vào thế giới game, nhìn chung 3 card phổ thông (ECS N9500GT-1GDS, Gigabyte GV-N94TOC-1GH, Gigabyte GV-R455D3-512I) đều vượt qua các yêu cầu đơn giản của các game hạng nhẹ. Đối với các game tầm trung, nhóm card này chỉ chơi tốt ở độ phân giải 1024x768. Các card tỏ ra "lép vế" khi thử sức với các game nặng như Crysis, F.E.A.R, Company of Heroes... Cụ thể, với các game vừa phải như Halo, Half Life, Unreal Tournament 3... trên khung 1024x768, các card đều vượt xa ngưỡng 30fps. Cũng ở độ phân giải 1024x768, khi kích hoạt chế độ khử răng cưa 4 mẫu và 8 để thêm phần thử thách trong các trận đấu, các card chỉ vượt ngưỡng 30fps nhưng chưa mấy ấn tượng: tốc độ xử lý đạt từ 38fps đến 52fps trong các game Doom 3, Quake 4, FarCry. Trong các phép dựng hình 3dsmax 5.1, nhóm card phổ thông đạt kết quả khá ưng ý (từ 118fps đến 124fps). Sự chênh lệch sức mạnh của các card thể hiện rõ hơn trong phép thử 3DMark 06: chênh lệch đến hơn 500 điểm (11,5%) đối với card dẫn đầu là ECS N9500GT-1GDS và card về cuối là Gigabyte GV-R455D3-512I.

Với sức mạnh vượt trội, bộ nhớ dư dả đến 1GB, Gigabyte GV-N98XPZL-1GH và GV-R487D5-1GD tỏ ra "hứng thú" với những sàn đấu lớn đầy hiểm nguy. Game thủ hoàn toàn đủ sức để xông pha ngay trên khung 1600x1200, tất cả các game từ "nhẹ ký" đến "nặng đô" đều bị hai card này vượt qua nhẹ nhàng; ngoài game nặng Crysis "được" vượt qua một cách "e dè" với tốc độ 45fps, 46fps. Trong kết quả thử nghiệm game, các card đều đạt tốc độ xử lý gấp 2 gấp 3, thậm chí gấp 4 lần mức sàn 30fps. Sức mạnh đồ họa còn thể hiện khá rõ trong các phép dựng hình của phần mềm 3dsmax 5.1 và 3DMark 06. Hai card chỉ chênh nhau một fps trong 3dsmax 5.1 (133fps và 134fps) nhưng lại chênh nhau đến gần 200 điểm trong phần mềm 3DMark 06 (8.409 điểm và 8.606 điểm). Ngay cả rào cản 1600x1200x4AAx8AF cũng không phải là thử thách với 2 card cao cấp khi tốc độ đạt từ 80fps đến 99fps. Trong thử nghiệm này, GV-R487D5-1GD đã chứng tỏ mình có khả năng vượt chướng ngại vật tốt hơn.

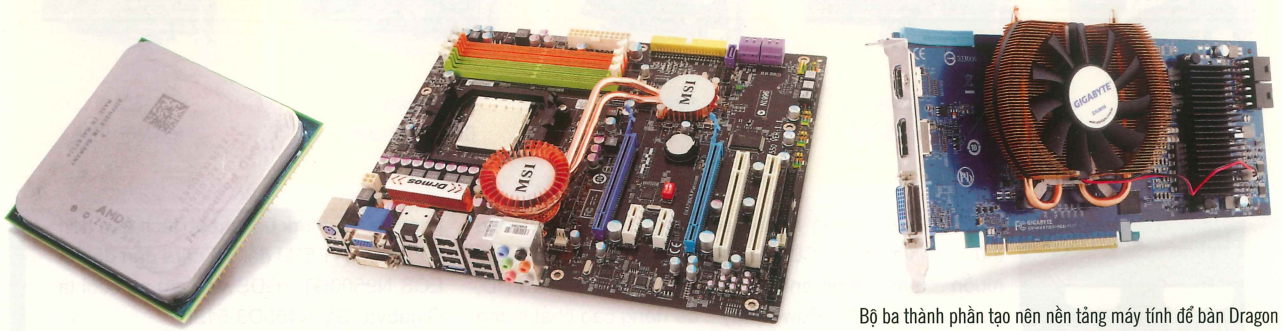
Tùy nhu cầu và túi tiền, các chiến binh từ tập sự đến chuyên nghiệp đều có thể chọn cho mình card đồ họa phù hợp. Nếu chỉ "cưỡi ngựa xem... game", bạn sẽ hài lòng với nhóm card sức mạnh phổ thông vừa tầm. Chuyên nghiệp hơn hay muốn là "hard-core" gamer, bạn hãy để mắt đến hai card cao cấp.

GIA LINH

Liên hệ: **ECS: Gia Tín, Gigabyte: Viễn Sơn**

"Hắc Long" xuất trận

Nếu nền tảng máy tính để bàn Spider xuất hiện cùng với những bộ xử lý (BXL) Phenom thế hệ thứ nhất, thì sự ra đời của dòng vi xử lý Phenom II đã tiếp tục góp phần đem đến cho game



Bộ ba thành phần tạo nên nền tảng máy tính để bàn Dragon

Liên hệ: **Đại lý AMD**

thủ một nền tảng Dragon với sự kết hợp của những thiết bị phần cứng mạnh mẽ nhất của AMD hiện nay để tạo nên sức mạnh vượt trội, đáp ứng tốt nhất khao khát chinh phục các game hạng nặng của bạn.

Cấu hình thử nghiệm

Tương tự Spider, thành phần tạo nên nền tảng Dragon cũng bao gồm ba bộ phận chính là BXL AMD Phenom II ba hay bốn nhân, các bo mạch chủ (BMC) sử dụng dòng chipset AMD 7xx như 790GX, 790FX, 780G... và cuối cùng là những card đồ họa sử dụng dòng chip đồ họa GPU ATI Radeon HD 48xx. Mỗi thành phần trong bộ ba trên đều được AMD chăm chút kỹ lưỡng, hứa hẹn đem lại hiệu năng ấn tượng khi kết hợp những thành phần mang biểu trưng rồng đen này với nhau.

BXL AMD Phenom II sản xuất theo công nghệ 45nm tiên tiến nhất hiện nay của AMD với kiến trúc tương tự thế hệ Phenom trước đó: bốn nhân được thiết kế hoàn toàn riêng biệt (BXL ba nhân thì một nhân được "tắt" đi), mỗi nhân được trang bị một cache L2 dung lượng 512KB và 128KB cache L1. Tuy nhiên, ưu điểm của Phenom II là việc dung lượng cache L3 dùng chung cho các nhân được tăng đến 4MB hoặc 6MB, giúp tăng khả năng giao tiếp, truyền nhận dữ liệu giữa các nhân xử lý. Bên cạnh đó, BXL này cũng không thiếu những công nghệ quan trọng giúp nâng cao khả năng xử lý và tiết kiệm năng lượng hệ thống: HyperTransport 3.0 tăng băng thông giao tiếp giữa BXL và thiết bị ngoại vi lên đến 14,4GB/s; Cool 'n' Quiet 3.0 tự động điều chỉnh hiệu quả hoạt động của BXL theo tải công việc, tích hợp chip điều khiển hỗ trợ cả bộ nhớ DDR2 và DDR3... (tham khảo bài phân tích chi tiết về Phenom II trong TGVT A tháng 3/2009).

Dòng chipset AMD 7xx được xem là "người Mohican cuối cùng" của nền Spider trước đây và hiện có khá nhiều đại diện: cao cấp có AMD 790FX, 790GX hay 790X, trung cấp và phổ thông như AMD 770, 780G, 740G. Các chipset cao cấp đều có khả năng hỗ trợ tốt BXL Phenom II, công nghệ đồ họa đa nhân ATI CrossFire X, HyperTransport 3.0 và tương thích với tiện ích AMD OverDrive. Trong khi đó, nổi bật trong những chipset hệ phổ thông là AMD 780G tích hợp đồ họa Radeon HD 3200 có hỗ trợ công nghệ đồ họa lai Hybrid CrossFireX.

Tiếp sau thành công của các dòng GPU ATI Radeon HD 3800, AMD tiếp tục đưa ra phiên bản GPU Radeon HD 4800 với khả năng tính toán cao hơn hẳn thế hệ trước - Radeon HD 4870 đạt tốc độ tính toán 1Tflops. GPU Radeon HD 4800 tiếp tục được sản xuất trên công nghệ 55nm, hỗ trợ tập lệnh Microsoft DirectX 10.1 và Shader Mode 4.1, tận dụng các công nghệ quen thuộc như tiết kiệm năng lượng ATI PowerPlay, UVD (Unified Video Decoder) "giải phóng" BXL khỏi các tác vụ giải mã video v.v. Trên thị trường hiện nay, các game thủ có thể dễ dàng tìm thấy các card đồ họa dùng GPU Radeon HD 4850, HD 4870 (bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB) hay cao cấp nhất với HD 4870 X2.

Thử nghiệm

Để kiểm chứng sức mạnh nền tảng "Hắc Long" của AMD, hệ thống thử nghiệm gồm BXL AMD Phenom II X4 940 (xung nhịp 3GHz), card đồ họa Gigabyte GPU ATI Radeon HD 4870 (*ID: A0902_40*) và bo mạch chủ MSI DKA790GX Platinum dùng chipset AMD 790GX (*ID: A0809_56*) được xây dựng (tạm gọi là hệ thống Dragon) và được đối đầu cùng một số game hàng "khủng" hiện nay bên cạnh một số benchmark thông dụng khác dành cho máy tính để bàn.

Thử nghiệm đầu tiên với "rồng" là hai "đối thủ" khá quen thuộc PCMark Vantage (Gaming) và 3DMark Vantage để thử sức nền tảng mới trong một số phép thử dựng hình game. Kết quả rất ấn tượng khi hệ thống Dragon nhẹ nhàng chạm đến điểm số 4.661 khi kết thúc phép thử Gaming trong

PCMark Vantage, cao hơn đến 16% so với hệ thống Spider cũ đạt được. Tương tự, với một công cụ chuyên dựng hình game trên nền Vista 3DMark Vantage, hệ thống Dragon cũng "thoải mái" tiến đến điểm số 8.492, riêng với phép thử dành cho BXL thì Phenom II X4 940 đã được ưu ái tặng đến 10.286 điểm.

Dĩ nhiên, đối với game thủ thì không gì chứng tỏ được sức mạnh của một hệ thống chuyên game bằng những kết quả trực tiếp trên các game "sát" phần cứng. Vì vậy, Dragon tiếp tục thử thách với hai game mới có đòi hỏi khá cao về cấu hình phần cứng là Company of Heroes: Opposing Fronts và Farcry 2. Tuy nhiên, hai game này dường như cũng không phải là "đối thủ" của "Hắc long" khi cả hai đều bị vượt qua nhẹ nhàng. Dragon đã khuất phục Company of Heroes tại độ phân giải 1600x1200 với số khung hình trung bình được xử lý trong 1 giây là 54,7 (không khử răng cưa 0xAA) và giảm nhẹ xuống 53,8 khung hình/giây (fps) trong điều kiện khử răng cưa 4 mẫu (4xAA). Trong khi đó, benchmark trên Farcry 2 (1600x1200) cũng ghi nhận khả năng xử lý lên đến 55,36fps (0xAA) và 45fps (4xAA) của Dragon, đủ làm nức lòng game thủ. Một ưu điểm khác mà hệ thống trên đem lại cho game thủ là sự ổn định trong quá trình cày ải. Thử nghiệm chơi hai game trên, bạn sẽ dễ dàng cảm nhận được hình ảnh đẹp của game thể hiện vô cùng sắc nét, tốc độ xử lý khung hình biến động ít.

Kết luận

Tiếp tục cách làm dựa trên sản phẩm "cây nhà là vườn" để tạo thành các nền tảng máy tính để bàn mạnh mẽ, hãng AMD lại một lần nữa tặng cho các game thủ một món quà là nền tảng Dragon ấn tượng: hiệu năng mạnh mẽ để đáp ứng công việc hằng ngày, sức mạnh để "sát" các game hạng nặng, tiêu thụ điện năng hiệu quả. Ngoài ra, mức giá khoảng trên 600USD để game thủ có thể "cưỡi rồng" là lựa chọn hấp dẫn nếu bạn thật sự đam mê.

DOÃN MẪN

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Em có cài trò chơi Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 nhưng trước khi thực hiện quá trình cài, máy lại báo không đủ dung lượng ổ cứng mặc dù ổ cứng còn trống đến 23GB. Một số game khác như ObsCure cũng gặp tình trạng tương tự. (*hugotdht@yahoo.com*). Tôi cài đặt 2 trò chơi Hitman: Blood Money và Call of Duty 2 (đều 1 DVD), nhưng không hiểu sao khi bắt đầu cài thì máy báo như sau: "There is not enough space to install these options, please free up your disk space or modify your selections". (*sir_mhieu@yahoo.com*)

Bạn nên cài đặt game vào phân vùng ổ cứng còn dung lượng trống phù hợp với yêu cầu của game vì thông thường theo mặc định máy sẽ chọn cài trên đĩa C. Cụ thể, GRAW 2 yêu cầu ổ cứng trống 5GB thì bạn sẽ chọn phân vùng ổ cứng còn trống từ 5GB trở lên (thường là những ổ có tên D, E...

Em cài đặt trò chơi Fifa 09 bản 2DVD bình thường, nhưng khi chạy game lại bị lỗi "Sync. Out of range". Card em NVIDIA 9400GT 1GB, CPU AMD 4800+ (2x2.51) RAM 2GB. (*lucky_luck_hp93@yahoo.com.vn*)

Trường hợp mà bạn gặp phải có thể là do độ phân giải thiết lập trong game không phù hợp với độ phân giải mà màn hình có thể đáp ứng được. Bạn hãy dùng màn hình khác đáp ứng được độ phân giải đã thiết lập cho game để thiết lập lại thông số này của game ở mức phù hợp với màn hình cũ. Trường hợp chỉ có màn hình duy nhất (đang sử dụng), bạn hãy thử khởi động lại Windows, chạy trong chế độ Safe Mode (nhấn F8 khi Windows đang khởi động), gỡ trình điều khiển (driver) của card đồ họa. Sau đó khởi động lại máy chạy ở chế độ bình thường rồi cài lại driver cho card đồ họa.

Em cài đặt Left 4 Dead ở mức Medium và vào chơi game bình thường. Khi đợt zombie đầu tiên xuất hiện thì máy bị "đơ" hình và không chơi được nữa. Sau nhiều lần quan sát em thấy cứ đến những đoạn có đông zombie xuất hiện là máy lại bị đơ. Cấu hình máy CPU Intel Core 2 Duo CPU E4500 (2,2GHz), RAM 1GB, card đồ họa ATI X1550 256MB. (*mfk_mr.yoyo@yahoo.com*)

Cấu hình tối thiểu mà Left 4 Dead yêu cầu là CPU P4 3GHz, RAM 1GB (dùng Windows Vista thì cần 2GB), card đồ họa 128MB NVIDIA 6600/ ATI 9600 (hỗ trợ Shader model 2.0), Windows XP/ Vista, ổ cứng trống 7,5GB. Tình trạng bạn mô tả là do khi nạp nhiều dữ liệu (số lượng zombie rất đông) thì tài nguyên trên máy tính của bạn không đáp ứng được. Hơn nữa, nếu so sánh máy của bạn với mức cấu hình đề nghị yêu cầu CPU Intel Core 2 Duo 2,4GHz và card đồ họa NVIDIA 7600/ATI X1600 (hỗ trợ Shader model 3.0) thì bạn cần hạ thiết lập đồ họa của game xuống mức thấp hơn mức đang sử dụng để game chạy ổn định.

Em cài xong Call of Duty: World at War nhưng khi vào chơi thì chỉ nghe nhạc nhưng không có hình ảnh là tại sao ạ? (*dongkhang56@yahoo.com.vn*).

Bạn vui lòng kiểm tra xem máy tính có đáp ứng được yêu cầu về cấu hình tối thiểu mà game đưa ra hay không. Cách thực hiện chi tiết đã được đăng tải trên các số TGG trước và đăng trên website *www.pcworld.com.vn*. Mong bạn tìm đọc lại.

Cho em hỏi trò chơi Fable 2 có phát hành trên hệ PC không? Nếu có thì khi nào? (*mongcuc.knla@gmail.com*)

Vào tháng 1 năm nay, trên diễn đàn của nhà phát triển Lionhead, nhân sự phụ trách của Lionhead cho biết hãng này chưa từng thực hiện dự án Fable 2 cho PC. Nếu có thông tin mới, TGG sẽ nhanh chóng chuyển tải đến bạn đọc.

Em muốn thay bộ nguồn, bo mạch chủ, CPU và card đồ họa. Vậy em có thể dùng những loại nào với giá dưới 7 triệu (cho cả 4 thứ) để có thể chơi được các game mới hiện nay như Crysis, Call of Duty: World at War, Farcry 2? (*time_after_time104@yahoo.com*)

Bạn có thể tham khảo bài viết "Máy tính chơi game" trong TGG số 51 hoặc tra cứu *ID G0802_43* trên website *www.pcworld.com.vn*, đồng thời tham khảo giá bán các link kiện tương ứng tại các cửa hàng vi tính để lựa chọn những sản phẩm phù hợp.

Nhìn lại dòng game FPS Unreal Tournament

Với việc phiên bản mới nhất Unreal Tournament 3 phát hành trên hệ Xbox 360 vào năm ngoái, dòng game bắn súng mạng nổi tiếng của Epic Games đã phát hành đến 8 phiên bản khác nhau trên nhiều hệ máy kể từ bản đầu tiên mang tên Unreal xuất hiện năm 1998. Lịch sử của dòng game Unreal không chỉ thú vị ở khía cạnh những cải tiến trong hơn một thập kỷ qua, mà còn cho thấy dòng game này gắn liền với một trong những câu chuyện thành công nhất về một hãng phát triển game chuyên về công nghệ phát triển engine, Epic Games. Hãy cùng lần theo sự phát triển của dòng Unreal từ trước đến nay, cùng với bộ engine Unreal nổi tiếng đi kèm trong từng giai đoạn lịch sử của dòng game này.

Trước khi Epic Games có được danh tiếng như hôm nay, những "cựu binh" ở hãng này như Tim Sweeney, Mark Rein, Cliff Bleszinski đã từng phát triển và phát hành những tựa game dưới dạng phần mềm chia sẻ mà hiếm ai trong chúng ta từng thử qua như Jill of the Jungle, Epic Pinball và Jazz Jackrabbit. Từ giữa thập kỷ 90, Tim Sweeney, hiện là giám đốc điều hành kiêm đồng sáng lập Epic Games, đã bắt đầu lên kế hoạch phát triển công ty game của mình từ trong ga-ra gia đình. Ba năm sau, phiên bản Unreal đầu tiên được phát hành, với phong cách bắn súng 3D nhịp độ cao và là một trong những đối thủ nặng kí của dòng game Doom (thuộc id Software) ở thể loại bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS).

"Chú bé" FPS hạt tiêu

Trước thời điểm năm 1998, id Software được xem là hãng thiết kế game FPS xuất sắc nhất với những tựa game đỉnh cao như Doom, Wolfenstein 3D và Quake. Phiên bản Quake II của id phát hành năm 1997 cũng là tựa game FPS đầu tiên đưa ra ý tưởng chơi Deathmatch. Tuy nhiên, id Software đã không còn là độc tôn thống lĩnh thị trường FPS từ năm 1998, thời điểm tựa game Unreal đầu tiên ra đời. Unreal và bộ engine cùng tên đã thể hiện những gì tuyệt vời nhất mà công nghệ đồ họa 3D có thể làm được vào thời điểm đó, ứng dụng hiệu ứng đa nền (texture) thể hiện độ chi tiết môi trường cao hơn hẳn Quake II, những cải tiến ở màn chơi ngoại cảnh và nâng cấp kỹ thuật ánh sáng. Đó là chưa kể đến việc tích hợp một trình biên tập bản đồ (map editor) mang tên UnrealEd, cho phép người chơi sáng tạo những màn chơi mới để tiếp tục trải nghiệm. Năm 1999, đối thủ của Epic Games là id Software cũng tung ra bản tiếp theo của dòng Quake với phiên bản Quake 3 Arenas, cũng chú trọng nhiều đến yếu tố đa người chơi hơn là mục chơi đơn truyền thống. Không muốn bị bỏ lại phía sau trong cuộc đua tiến đến ngôi vị "ông hoàng FPS", Epic Games tiếp tục phối hợp với Digital Extremes để thực hiện Unreal Tournament, tựa game dựa trên engine Unreal của bản trước nhưng được chỉnh sửa và nâng cấp cho phù hợp với phong cách đa người chơi (multiplayer) mới.

Điều thú vị là Unreal Tournament và Quake 3 Arenas chỉ phát hành cách nhau chưa đầy 2 tuần, và lại càng hấp dẫn hơn khi đây là cuộc "so găng" giữa một dòng game chỉ mới hơn 1 năm tuổi với một "đại gia" FPS đã có nền tảng lâu đời. Tuy có đồ họa nhỉnh hơn so với Unreal Tournament, Quake 3 Arenas lại mất điểm ở mục chơi mạng và tích hợp bot (đấu thủ AI do máy điều khiển), hai hạng mục quan trọng để đánh giá một game FPS chuyên về multiplayer. Đó là chưa kể đến tính năng bắn thứ hai (alternate fire) của các vũ khí trong Unreal Tournament, vốn góp phần đa dạng hóa những trải nghiệm hành động và chiến thuật cho người chơi. Đây cũng là tính năng đặc trưng của dòng Unreal Tournament, tạo nên sự độc đáo so với những tựa game FPS khác trên thị trường vào thời điểm đó.

Bên cạnh việc thiết kế engine có tính tương thích cao, Epic Games hiểu rằng sự sống còn của Unreal Tournament sẽ phụ thuộc khá nhiều vào cộng đồng người chơi, do đó hãng không chỉ cho phép game thủ thực hiện những bản "mod" (bản chỉnh sửa từ game gốc) mà còn tổ chức những cuộc thi thiết kế màn chơi dành

cho cộng đồng. Với việc Quake 3 Arenas của id Software cũng hỗ trợ tính năng tạo những bản mod, cuộc cạnh tranh giữa hai hãng không chỉ nằm ở tựa game của hãng nào hay hơn, mà còn phụ thuộc vào engine của hãng nào được thiết kế thân thiện và có tính tùy biến, sáng tạo cao hơn.

Đến năm 2002, tựa game thứ hai thuộc dòng Unreal Tournament xuất hiện với cái tên Unreal Tournament 2003. Lần ra mắt này tựa game của Epic Games không có dịp đối mặt với phiên bản Quake nào, ngoại trừ một tựa game khác mang tên Return to Castle Wolfentstein của id Software nhưng được phát hành trước đó khá lâu. Thế chỗ cho id Software và Quake là những đối thủ nặng kí khác dành cho Epic Games, đó là Halo của Bungie và đặc biệt là Battlefield 1942 của hãng game Thụy Điển DICE, vốn nổi tiếng với việc thiết kế bản đồ qui mô lớn và những trận đụng độ hoành tráng hơn hẳn các tựa game FPS phát hành trước đó. Do tính chất FPS theo phong cách nhịp độ cao, Unreal Tournament 2003 không đưa vào khẩu súng bắn tỉa trong hệ thống vũ khí, vốn tạo không ít lời phàn nàn từ những game thủ chuyên "camping". Sau phiên bản gây thất vọng mang tên Unreal II: The Awakening do Legend Entertainment phát triển và Atari phát hành, Epic Games quay lại dòng game "con cưng" với phiên bản mới Unreal Tournament 2004 vốn khắc phục được hàng loạt vấn đề của bản cũ và đưa dòng game vào đúng quỹ đạo thành công vốn có.

Công nghệ lõi trước tiên

Như đề cập ở trên, bất cứ thành công nào của tựa game Unreal đều được khởi đầu từ bộ engine cùng tên mạnh mẽ và có độ tùy biến cao. Bộ engine Unreal 2.0 là yếu tố công nghệ then chốt phía sau thành công của hai phiên bản Unreal Tournament 2003 và 2004. Ngoài ra, engine này cũng bắt đầu được những hãng khác mua bản quyền để phát triển những tựa game, trong đó nổi bật là Magic the Gathering: Battleground, Dues Ex: Invisible War, Star Wars: Republic Commando, Tom Clancy's Splinter Cell và Brothers in Arms. Năm 2005, sau khi cập nhật lên phiên bản Unreal 2.5, engine này còn ứng dụng cho các phiên bản console của dòng Unreal Tournament như Unreal Championship 2: The Liandri Conflict trên hệ máy Xbox. Phiên bản đầu tiên của Unreal Championship được xem là bản "port" của Unreal Tournament 2003 cho hệ Xbox và cũng hỗ trợ tính năng chơi online qua Xbox Live. Một trong những bổ sung đáng giá của Unreal Championship là cho phép sử dụng vũ khí cận chiến (melee) và góc nhìn thứ ba. Tuy nhiên, Unreal Championship 2 bị bỏ lại phía sau bởi những tựa game được quảng bá hoành tráng hơn như Halo 2, Battlefield 2 và Star Wars: Battlefront. Thời điểm phát hành cũng không thích hợp lắm - Xbox đã đến giai đoạn cuối của vòng đời sản phẩm và chỉ còn 6 tháng nữa hệ máy tiếp theo Xbox 360 ra đời.

Unreal Tournament 3 ứng dụng engine mới nhất Unreal 3 được phát hành đầu tiên trên hệ PC vào năm 2007 và lên thềm Xbox 360 vào năm 2008. Trước đó, Epic Games cũng đã đạt được thành công vang dội với Gears of War, tựa game hành động ứng dụng engine Unreal 3 dành cho Xbox 360. Unreal Tournament 3 cũng được fan của dòng game đón nhận tích cực, nhất là yếu tố công nghệ đồ họa cực kì công phu và chân thực. Không những thế, engine Unreal 3 còn nổi tiếng qua việc hàng loạt hãng game lớn quyết định mua lại bản quyền sử dụng cũng như thỏa thuận để được sự hỗ trợ cao nhất từ engine này, như Sony với hệ máy PS3. Về tính phổ dụng, engine Unreal 3 cũng vượt qua engine TECH của id Software hay CryEngine của Crytek. Đây là một thành công mang tính nền tảng công nghệ khá lớn của Epic Games.

Trong vòng vài năm nữa, chắc hẳn chúng ta sẽ chứng kiến tiếp những tựa game Unreal Tournament với sự ra đời của engine Unreal 4, điều mà Epic Games đã tuyên bố "lấp lửng" nhiều lần tại các hội nghị và triển lãm game. Với tiêu chí công nghệ đi đầu, những tựa game Unreal Tournament tiếp theo hay những game ứng dụng engine Unreal thế hệ mới sẽ lại là "quái vật đồ họa" bên cạnh lối chơi hành động bắn súng nhịp độ cao lôi cuốn truyền thống.

CẨM TÚ

Đối với đa số hãng phát triển, những ý tưởng tạo nên trò chơi như phong cách thiết kế, gameplay, bối cảnh, nhân vật... thường song hành hoặc đi trước việc ứng dụng engine cũng như các yếu tố công nghệ khác để phát triển trò chơi. Tuy nhiên, ở Epic Games, hãng vẫn giữ vững tiêu chí "core technology", công nghệ đi đầu và những tựa game theo sau sẽ bám sát và khai thác những nền tảng đó. Được thành lập từ năm 1991, Epic Games nổi tiếng qua những dòng game hành động bắn súng như Unreal trên PC và Gears of War trên Xbox 360, nhưng hãng vẫn được biết đến nhiều nhất qua việc đứng sau thành công của những thế hệ engine Unreal, một trong những dòng engine phát triển game phổ biến và tương thích với nhiều thể loại game nhất hiện nay.

Bên cạnh những trò chơi "gà nhà", phiên bản mới nhất engine Unreal 3 còn được ứng dụng trong hàng loạt những tựa game của những hãng ký kết thỏa thuận sử dụng khác với Epic Games như Mirror's Edge của EA DICE, BioShock của 2K, Mass Effect của BioWare, Rainbow Six: Vegas của Ubisoft... Ngoài ra, một số tựa game online cũng được xây dựng dựa trên nền tảng phiên bản 3 của engine Unreal như Huxley của Webzen, DC Universe Online và The Agency của Sony, Global Agenda của Hi-Rez Studios và đặc biệt là tựa game MMORPG hứa hẹn bom tấn Blade and Soul của Ncsoft.

THÀNH TÍCH quái nhất TRÊN XBOX 360 (phần hai)

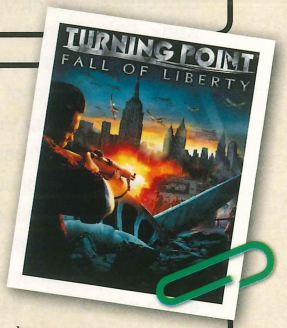
Thế Giới Game tiếp tục mời bạn "tham quan" những thành tích "kỳ dị" đã được sưu tầm, tổng hợp trong thời gian qua.

MINH XUÂN

Tên Achievement: **Not That Super**
Trong game: **Superman Returns**
Điểm thưởng: **0**
Yêu cầu: Sử dụng một mã ăn gian (cheatcode) bất kỳ.
Bình luận: Một "Super Man" chính hiệu sẽ không gian lận. Vì vậy nếu sử dụng mã để ăn gian, bạn sẽ mở khóa Achievement này, đúng như cái tên mà Achievement này ngụ ý.

Tên Achievement: **Valkyrie's Folly**
Trong game: **Too Human**
Điểm thưởng: **5**
Yêu cầu: Chết 100 lần.
Bình luận: Có lẽ Silicon Knights - đội ngũ phát triển Too Human đã lường trước được trò chơi của mình đầy lỗi và chưa hoàn thiện nên game thủ sẽ phải nhờ đến sự trợ giúp của các thiên thần (để hồi sinh) trong game khá nhiều. Nhưng câu hỏi đặt ra là với sản phẩm gây thất vọng nặng nề như Too Human, liệu bạn có chịu bỏ ra khoảng thời gian kha khá để mở khóa "Achievement" này trong khi có nhiều tựa game khác kèm theo những Achievement hấp dẫn hơn nhiều.

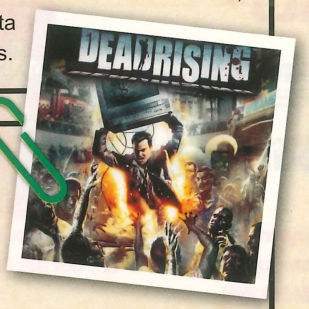
Tên Achievement: **Break 15 bones in one bail**
Trong game: **Tony Hawks Project 8**
Điểm thưởng: **10**
Yêu cầu: Thực hiện một cú nhảy để nhân vật bị... gãy 15 cái xương.
Bình luận: Thay vì loay hoay thực hiện các cú nhảy để mở khóa "Achivement" kỳ quặc này, bạn chỉ cần chịu khó tìm ra điểm bí mật Daily Grind ở một nhà máy trong game. Khi đã tìm được điểm này, nhân vật của bạn sẽ tự động bị tai nạn như yêu cầu của Achivement!



Tên Achievement: **Swirly Time!**
Trong game: **Turning Point Fall of Liberty**
Điểm thưởng: **5**
Yêu cầu: Hạ gục một tên lính bằng cách làm hắn chết ngộp trong bồn cầu của nhà vệ sinh thuộc Tháp London.
Bình luận: Có lẽ các nhà phát triển Spark Unlimited muốn giới thiệu tới người chơi rằng ngoài súng đạn ra họ vẫn có thể dùng cách khác để "kết liễu" đối phương trong game. Tuy nhiên, cách này hơi bạo lực và không được vệ sinh cho lắm.

Tên Achievement: **Next Time Take The Stairs**
Trong game: **Turning Point Fall of Liberty**
Điểm thưởng: **5**
Yêu cầu: Tự tử bằng cách thực hiện một cú nhảy khi tham gia phần chơi mạng.
Bình luận: Nhiệm vụ của bạn là tìm một vách đá, tòa nhà cao... nào đó trong bản đồ và sau đó để trọng lực giải quyết phần việc còn lại.

Tên Achivement: **Classic Gamer Reward**
Trong game: **Viva Pinata Party Animals**
Điểm thưởng: **10**
Yêu cầu: Đăng nhập một mã game nổi tiếng khi trò chơi đang ở màn hình START. Bạn có thể tìm thêm gợi ý mã game này bằng cách xem tại phần manual.
Bình luận: Nếu vẫn chưa tìm ra mật mã này bạn chỉ cần theo thao tác sau, nhấn phím: trên, trên, xuống, xuống, trái, phải, trái phải, B, A. Đây chính là mật mã Konami nổi tiếng đã từng xuất hiện trong rất nhiều loạt game của Konami như Gradius, Contra... Và giờ đây là Viva Pinata Party Animlas của Krome Studios.



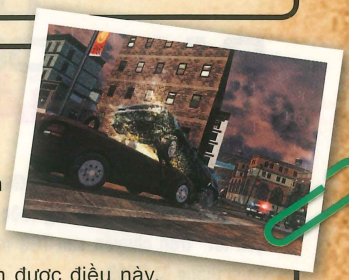
Tên Achivement: **Gourmet**
Trong game: **Dead Rising**
Điểm thưởng: **20**
Yêu cầu: Thử tất cả món ăn và thức uống trong siêu thị của game.
Bình luận: Có lẽ Capcom muốn bạn lưu ý rằng ngoài nhiệm vụ tiêu diệt các xác chết di động, giải cứu thường dân vô tội và săn những tấm ảnh vô giá, chàng phóng viên ảnh - Frank West, cũng cần thời gian để nạp lại năng lượng đồng thời bỏ chút thời gian để thưởng thức ẩm thực.

Tên Achivement: **7 Days Survior**
Trong game: **Dead Rising**
Điểm thưởng: **20**
Yêu cầu: Sống sót 7 ngày thông qua phần Infinite Mode.
Bình luận: Vấn đề đặt ra là bạn cần khoảng 14 giờ liên tục chơi và không được phép "save" khi đang thực hiện mục tiêu này. Hy vọng là Xbox 360 sẽ không trở chứng đau mắt đỏ (Rings of Death) khi đang hoặc sau khi thực hiện xong công việc căng thẳng này.

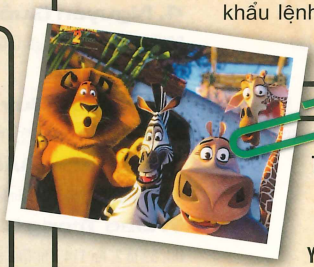
Tên Achivement: **Big Drag**
Trong game: **Left for Dead**
Điểm thưởng: **20**
Yêu cầu: Dùng lưỡi và kéo nạn nhân đi khoảng hơn 30 mét.
Bình luận: Để thực hiện được yêu cầu này bạn cần vào vai các zombie trong phần chơi mạng và phục kích một thành viên bất kỳ trong nhóm Survior. Valve có lẽ muốn quảng cáo đến các game thủ rằng zombie của họ không chỉ nhanh nhẹn mà còn có cái lưỡi dài và khỏe nữa.

Tên Achivement: **Where Creadits Due**
Trong game: **Space Chimps**
Điểm thưởng: **20**
Yêu cầu: Xem tất cả phần Creadits
Bình luận: Các nhà phát triển của Space Chimps không chỉ muốn các game thủ biết đến tên tuổi, sự đóng góp của mình mà hơn hết họ muốn người chơi luyện tập tính kiên nhẫn!

Tên Achivement: **Committed**
Trong game: **Ghost Recon Advanced Warfighter**
Điểm thưởng: **28**
Yêu cầu: Thực hiện phần chơi mạng 8 giờ liên tục.
Bình luận: Ngoài việc chuẩn bị kết nối internet và hệ thống điện ổn định, hy vọng Xbox 360 của bạn sẽ tiếp tục vận hành "ổn" sau khi đang/đã hoàn tất yêu cầu của Achivement này.



Tên Achivement: **The Sopnara**
Trong game: **Saints Row 2**
Điểm thưởng: **10**
Yêu cầu: Điều khiển nhân vật chính hát theo bài hát "Take Me On" của A-HA khi nghe radio trong xe hơi.
Bình luận: Có hai cách để bạn làm được điều này. Một là khi nhân vật đang ngồi trong xế hộp, bạn phải chịu khó chỉnh hai phím trái và phải trên D-pad để dò ra đài phát có tần số 107.77 – The Mix FM, và chờ đợi đài này mở bài hát trên sau đó nhân vật sẽ tự thực hiện. Cách thứ hai là vào Music Store thông qua dịch vụ Xbox Live để mua bài hát này về, sau đó nạp trò chơi, nhấn nút Pause làm theo các bước sau: chọn Radio, nhấp Playlist Editor, tiếp theo là Rock rồi đến Take On Me. Sau đó vào xe hơi, mở radio và chọn đài "My Radio 85.5" để Achivement này "unlock". Nếu Achivement này cho phép game thủ sử dụng headset để thực hiện như cách điều khiển khẩu lệnh trong Tom Clancy's End War có lẽ sẽ hấp dẫn hơn nhiều.



Tên Achivement: **Attentive Class**
Trong game: **Madagascar Escape 2 Africa**
Điểm thưởng: **15**
Yêu cầu: Xem một đoạn hoạt cảnh trong game (bất kỳ) 25 lần, mà không được lướt qua.
Bình luận: Yêu cầu các game thủ thưởng thức trọn vẹn một hoạt cảnh trong game không phải là điều quá đáng. Tuy nhiên, việc bắt người chơi phải lặp lại thao tác này đến 25 lần cho cùng một hoạt cảnh có lẽ khó mà chấp nhận được.

Tên Achivement: **While your down there**
Trong game: **F.E.A.R. Files**
Điểm thưởng: **5**
Yêu cầu: Tìm và diệt 10 con chuột trong game.
Bình luận: Hiếm ai chịu được mùi hôi thối cùng những hậu quả mà loại chuột đem lại và có lẽ các nhà phát triển game cũng vậy.

Tên Achivement: **Tail Between Your Legs**
Trong game: **Guitar Hero 3**
Điểm thưởng: **0**
Yêu cầu: Từ chối việc quyết đấu với tên trùm bất kỳ nào trong trò chơi.
Bình luận: Có lẽ các nhà phát triển game muốn bạn thỏa hiệp với các tên trùm trong trò chơi thay vì quyết đấu với chúng?

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 35121819 (ext 1) Miền Bắc
08 39304324 (ext 1) Miền Nam
Cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà giá trị
(xem chi tiết tại website www.pcworld.com.vn)
Hotline: Miền Bắc - 04 3512 3011
Miền Nam - 08 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229
NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

DANH SÁCH BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG "GIẢI ĐÁP Ô CHỮ"

KTC Co., Ltd.
CÔNG TY TRÁCH NHIỆM HỮU HẠN KHẢI THIÊN
384 Nguyễn Thị Minh Khai - Q.3 - TP.HCM ☎ 38 341 323 - 38 341 324 Fax 38 322 037

Vietnam Learning

Tạp Chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game chúc mừng bạn đọc may mắn trúng thưởng cuộc thi "Giải ô chữ - Nhận quà tết" trên chuyên san TGG mừng Xuân Kỷ Sửu phát hành tháng 01/2009:

01 Giải nhất: 01 Tài khoản học trực tuyến tại Vietnamlearning (2.500.000 VNĐ) + 02 thanh ram Corsair CM2X 2GB bus 800 (1.172.000 VNĐ)

Vũ Xuân Hiệp

ĐC: Yên Mạc - Yên Mô - Ninh Bình

01 Giải nhì: 01 Tài khoản học trực tuyến tại Vietnamlearning (2.000.000 VNĐ) + 01 thanh ram Corsair CM2X 2GB bus 800 (586.000 VNĐ)

Vũ Anh Trường

ĐC: 103 Nguyễn Thông, P.9, Q.3, Tp. HCM - ĐT: 0915 505 799

01 Giải ba: 01 Tài khoản học trực tuyến tại Vietnamlearning (1.500.000 VNĐ) + 01 thanh ram Corsair CM2X 1GB bus 800 (315.000 VNĐ)

Hồ Ngọc Thuận

ĐC: 85 Khu B, Thị Trấn Hậu Nghĩa, Đức Hòa, Long An

ĐT: 072 3852 666

07 Giải khuyến khích: 01 Tài khoản học trực tuyến tại Vietnamlearning (500.000 VNĐ) + 01 Phiếu tặng 06 kỳ Thế Giới Game (84.000 VNĐ)

1. Trần Ngọc Minh

ĐC: 51 Đoàn Trần Nghiệp, Nha Trang, Khánh Hòa - ĐT : 058 3834 056

2. Phan Ngọc Toàn

ĐC: 61 Nguyễn Thượng Hiền, Tấn Tài, Ninh Thuận - ĐT: 068 3830 467

3. Hoàng Trường Sa

ĐC: 62 Hùng Vương, Tam Kỳ, Quảng Nam - ĐT: 0905 934 517

4. Nguyễn Quốc Anh

ĐC: P1006, Chung cư ngõ 130 Đốc Ngữ, Ba Đình, Hà Nội

ĐT: 0904 020 788

5. Nguyễn Duy Thành

ĐC: 299/43 Quốc lộ 62, P6, Thị Xã Tân An, Long An - ĐT: 0982 780 089

6. Lê Hoàng Việt

ĐC: An Thạnh, Thuận An, Bình Dương - ĐT: 0909 939 495

7. Đào Trọng Nghĩa

ĐC: 59 tổ 2, Ấp 114, Thị Trấn Định Quán, Huyện Định Quán, Đồng Nai

Thủ tục nhận giải: Vui lòng đem theo bản sao CMND hoặc hộ khẩu khi đến nhận giải.
Thời gian nhận giải: từ ngày 30/02/2009 đến hết ngày 30/03/2009 (sau thời gian này Tạp chí TGVT - PC World VN toàn quyền sử dụng các giải thưởng không có người nhận).

Cám ơn Công ty GK Corp và Công ty TNHH Khải Thiên đã tài trợ cho cuộc thi.

Mọi thông tin chi tiết vui lòng liên hệ:
TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM
Lầu 4 Tòa nhà ITAXA - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. HCM
Người liên hệ:
Cô Nguyễn Hường - 0937.772.911
Email: huongnt@pcworld.com.vn

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 16, 17
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 46, 47
FPT ..... Bìa 2
GAMES CENTER 14
HALO ..... Bìa 3
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 13
MIMI 6
NETGAME 55
NEXTGEN 4
PC WORLD Vietnam 43
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME 1
XGAME - Cửa hàng Xgame 35

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Ra mắt
cụm máy chủ mới
21/02/2009
Hàn Mai Nở Rộ
Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn
Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU. Phát hành độc quyền bởi FPT Online.
搜狐 SOHU.com
FPT ONLINE

Chỉ có tại HALO

Chương trình

khuyến mãi đặc biệt

dành cho máy **Nintendo Wii**

chỉ duy nhất 1 lần trong năm

từ 25/2 đến 13/3/2009

Giá đặc biệt

3,900,000

Số lượng có hạn

PLAYSTATION 3

Phiên Bản Mới

160 GB

PSP 3000

Phiên Bản Mới Nhất

PLAYSTATION 2

XBOX360

Arcade

HDMI Port

Máy mới

DSi

Thiết bị giải trí

xem phim,

nghe nhạc multimedia

cao cấp

Tvix HD M-7010A

WD-TV

Full HD 1080p

- Xem phim phân giải cao cực nét Full HD-1080P
- Âm thanh Dolby Digital
- Phụ đề tiếng việt.
- Hiện đang có hàng tại Halo

ONLINE Xem Hàng Mới & Game Mới

tại WWW.HALOSHOP.VN

HALO SHOP

www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1

Tel: 3914 1494 - 3821 8361

Email: sales@haloshop.vn

GIGABYTE™

Up to 18°C Lower

Mát hơn với thiết bị tản nhiệt

SILENT CELL

Siêu bền, Siêu mát

Cải tiến công nghệ giải nhiệt không ồn

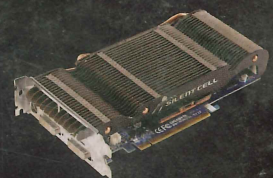
Card đồ họa GIGABYTE Silent-Cell

Đã thử nghiệm với đồ họa 3D liên tục trong vòng 100 giờ ở nhiệt độ 50 °C

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

· GV-N96TSL-1GI



· GV-N96TSL-512I

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyên Hoàng 08 39203404
Vi tính Phong Vũ 08 39330186
Thành Nhân 08 39250259
Sáng Tạo 08 39255406
Hợp Nhất 08 39252367
Nova 08 39253863
Compro 08 39250448
Hoàn Long 08 39250898
Greentek 08 39252549
Thiên Phúc 08 39255309
Thiên Long 08 39255551
Lê Phụng 08 39290607

ĐÀ NẴNG:
Vitico 0511 3871838
GCC Đà Nẵng 0511 3653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 3825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 3822803
Bảo Châu 056 3828199

NHA TRANG:
Tín Hưng 058 3825081
Tin Học Nha Trang 058 3810822
Sao Kim Nha Trang 058 3510885

DACLAK:
Quang Anh 050 3815123
Toshiba 050 3857585

TIỀN GIANG:
TGN 073 3885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 3832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 3832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 3821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525